№12 195 2013

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

WWW
IGROMANIA
RU

ИГРОМИР '13

22 СТРАНИЦЫ О ВЫСТАВКЕ

В РАЗРАБОТКЕ

THIEF
DIVINITY: ORIGINAL SIN
THE ORDER: 1886
DARK SOULS 2
THE CREW

ВЕРДИКТ

BATTLEFIELD 4
BEYOND: TWO SOULS
GTA ONLINE
THE WOLF AMONG US
ТУК-ТУК-ТУК
THE STANLEY PARABLE

KILLZONE

В ПЛЕНУ СУМРАКА

16+

BATMAN
ARKHAM ORIGINS

ГРОЗНЫЙ ЧЕРНЫЙ ПЛАЩ

9 771560 258026 13012
игроMedia

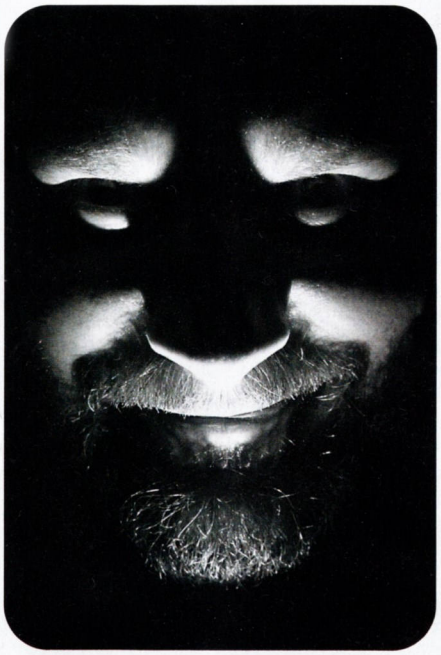
ASSASSIN'S CREED 4
BLACK FLAG

ПИРАТЫ ДРУГОГО МОРЯ

ИГРОМАНИЯ

12 (195) ДЕКАБРЬ 2013

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА



ПРИВЕТСТВУЮ!

Главная новость — в продаже появилась iPad-версия «Игромании». С красивым дизайном, удобной навигацией, расширенными галереями скриншотов, гиперссылками и прочими апгрейдами, на какие только способна электронная версия журнала. Содержимое нашего видеодиска к iPad-реинкарнации «Мании» тоже прилагается — потоковое видео стримится напрямую с нашего быстрого сервера. Для просмотра, конечно, понадобится интернет, но все-все передачи с DVD в электронной версии тоже присутствуют.

А самое главное — «айпадомания» позволяет продавать ее без всяких наценок со стороны распространителей. Один выпуск обойдется вам всего в 129 рублей.

Если у вас есть iPad и вы не знаете, стоит ли покупать электронную версию журнала, просто скачайте один из двух бесплатных номеров — сразу все для себя решите. Создавали, внимательно изучив, как сделано в лучших западных электронных журналах, но в итоге многие откровенно неудобные вещи, сделанные исключительно для красоты, а не для удобства, — пустили под нож. Добавили множество вещей, которые не только для красоты, но еще и для эргономики, и собрали из всего этого законченный журнал, который приятно читать нам самим.

Что же касается содержания текущего номера, то тут говорить особенно не о чем — открывайте и читайте. Игр вышло столько, что мы чуть мозгом не потекли, стараясь все успеть. Но успели. И только Call of Duty добрался до редакции лишь за полчаса до того, как номер нужно было отправлять в типографию. Его, увы, пришлось перенести на следующий месяц. Зато подготовим масштабный обзор, с ретроспективой и прочими плясками и бубном.

Всем напоминаю, что следующий номер у нас новогодний, поэтому присылайте свои новогодние вопросы для рубрики «Почта» — разберем вместе со Светой, — а также следите за анонсами конкурсов. Их будет много. С интеллектуальными задачками и отличными призами. Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

НА ТЕМНОЙ СТОРОНЕ F2P

Игровая индустрия на всех парах мчится в светлое бесплатное будущее. Бесплатные игры стали нормой, — когда The Elder Scrolls Online и WildStar заявили, что собираются продавать игрокам подписку, им заранее предрекли провал. Платное ММО? Да где это слыхано! Но вот парадокс: несмотря на полное торжество free-to-play, отношение к нему до сих пор очень настороженное, а порой и откровенно враждебное.

Мы решили выяснить, почему так происходит. Мы совершим путешествие на темную сторону бесплатных миров, узнаем, в чем секрет их успеха, поговорим об особенностях геймплея и геймдизайна, а также познакомимся с теми приемами и уловками, которые используют разработчики для облегчения карманов игроков.
Подробности на *стр. 120*.

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора Надежда Недова

Редакторы Геворг Акопян, Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев

Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура Мария Луговская

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Леонид Молвинских

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Игромедиа»

Адрес редакции 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор Евгений Исупов
Директор по производству Азам Данияров
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru

Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Тел./факс (495) 231 2364
E-mail: emelya@igromania.ru, vozvrat@igromania.ru

Директор по распространению Юлия Воробьева, sales@igromania.ru
Менеджеры Дмитрий Емельянов, Наталья Широкова

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by Igromedia LLC since 1997

Editor in Chief Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

Тираж 78 225
Circulation 78 225

© «Игромания», 1997-2013
© Igromania, 1997-2013

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 17 декабря!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №12 (195) 2013

The Order: 1886 Мутанты Круглого стола

Игромир 2013 Московская жара

6-11 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
6 Не одной строкой

12-15 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
12 Thief

16-27 В РАЗРАБОТКЕ
16 **Рейтинговая система игровых рубрик**
17 Игромания рекомендует
18 The Order: 1886
24 Dying Light

28-55 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
28 Московская жара — Игромир 2013
29 Ил-2 Штурмовик: Битва за Сталинград
30 Divinity: Original Sin
31 EVE: Valkyrie
32 Warlock 2: The Exiled
33 Dark Souls 2
34 Watch_Dogs
36 Конференция Sony
38 Интервью с дизайнером студии Media Molecule Рексом Кроули
40 M&M Heroes Online
41 Мобильные проекты Wargaming
42 The Crew
44 Фоторепортаж с выставки
46 Главное, чтобы костюмчик сидел
50 Killzone: Shadow Fall

56-101 ВЕРДИКТ
56 Battlefield 4
64 Beyond: Two Souls
70 Assassin's Creed 4: Black Flag
76 Batman: Arkham Origins
80 GTA Online
82 The Wolf Among Us — Episode 1: Faith
84 Pokemon X & Y
86 Disney Infinity
88 Тук-тук-тук
90 The Stanley Parable
92 Pro Evolutions Soccer 2014
94 Just Dance 2014
96 Flashback HD
97 F1 2013
98 Football Manager 2014
100 DuckTales Remastered
Pacific Rim
101 Goodbye Deponia * Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of the Shadows

102-110 ОНЛАЙН
102 Дайджест онлайна

Алфавитный список игр в номере

Assassin's Creed 4: Black Flag.....70
Batman: Arkham Origins.....76
Battlefield 4.....56, 105
Beyond: Two Souls.....64
Black Desert.....103
City of Titans.....105
Dark Souls 2.....33
Disney Infinity.....86
Divinity: Original Sin.....30
DuckTales Remastered.....100
Dying Light.....24
EVE: Valkyrie.....31
F1 2013.....97
Flashback HD.....96
Football Manager 2014.....98
Goodbye Deponia.....101
GTA Online.....80
Heroes of the Storm.....103
Just Dance 2014.....94
Killzone: Shadow Fall.....50
League of Legends.....106
Might and Magic Heroes Online.....40
Neverwinter.....108
Nosgoth.....102
Pacific Rim.....100
Path of Exile.....104
Pokemon X & Y.....84
Pro Evolutions Soccer 2014.....92
Red Baron.....105
Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of the Shadows.....101
The Crew.....42
The Order: 1886.....18
The Stanley Parable.....90
The Wolf Among Us — Episode 1: Faith.....82
Thief.....12
Universum: War Front.....104
Warlock 2: The Exiled.....32
Watch_Dogs.....34

112-130 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
112 Войны титанов
120 На темной стороне f2p
Кино
130 Хоббит: Пустошь Смауга

132-153 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
132 Железные новинки
Тесты
136 Новое поколение видеокарт AMD Radeon R
144 Видеокарта Gigabyte GV-N780OC-3GD
146 Игровая мышка Razer Naga 2014
148 2.0-акустика Edifier R2800
150 Телефон Apple iPhone 5s
152 Разумный компьютер за разумные деньги

154-160 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
154 Тест № 12. Декабрь
155 Сканворд № 12. Декабрь
156 Фотографическая память № 12. Декабрь
159 Подведение итогов за №10/2013
160 Итоги конкурса «Встречают по одежке»

КАЛЕНДАРЬ
157 Destiny
158 Assassin's Creed 4: Black Flag

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Call of Duty: Ghosts
Bayonetta 2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Assassin's Creed 4: Black Flag
Call of Duty: Ghosts
Yaiba: Ninja Gaiden
Infinite Crisis

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
ASUS.....2-я обложка
SteelSeries.....3-я обложка
Карро-премьер.....4-я обложка

В номере:
ACER.....23
Edifier.....5
ООО «Игромедиа».....61, 99, 131
РайотГеймс.....111
Стейдж Энтертейнмент.....43

Assassin's Creed: Black Flag В воде морской

The Wolf Among Us Не расизм, а сказка

На темной стороне f2p
Путешествие в мир бесплатных игр

Полевой выпуск

Всем привет!

Вышел Battlefield 4! В спецразделе на нашем диске вы найдете интервью с разработчиками, мнения редакторов «Игромании» и прочие интересные материалы по одному из ключевых боевиков этой осени.

А еще не так давно в Лос-Анджелесе состоялось крупнейшее киберспортивное событие года — финал третьего сезона League of Legends. За Кубок призывателей и первый приз в миллион долларов сразились две сильнейшие команды планеты. Десант «Игромании» отправился в солнечную Калифорнию, чтобы занять места в зрительном зале и поболеть за любимую команду.

P.S. Последние новости от видеостудии «Игромании» — теперь все наши ролики монтируют в Full HD-качестве! Это позволит вам рассмотреть любимые игры в мельчайших деталях. Подписывайтесь на наш официальный YouTube-канал (*http://www.youtube.com/user/IgromaniaVideo*) и будьте в курсе новинок. Теперь в 1080p!

Игровые новости

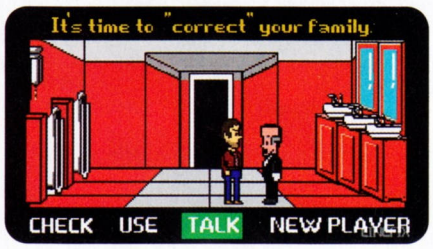
Planetary Annihilation переходит в режим бета-тестирования. Obsidian показывает South Park: The Stick of Truth. Разработчики BioShock Infinite: Burial at Sea снимают «документальную» передачу. В мире Star Wars: The Old Republic с дополнением Galactic Starfighter появились новые звездные сражения. Riot Games рекламирует новую героиню League of Legends с помощью музыкального клипа. Геймплей нового Thief демонстрирует студия Eidos Montreal. Stardock анонсировала третью часть Galactic Civilizations. И, конечно же, новые ролики о главных играх конца октября и начала ноября — Assassin's Creed 4: Black Flag, Call of Duty: Ghosts, Battlefield 4.

Новости индустрии

Valve показывает контроллеры и рассылает прототипы Steam Machines. Nintendo обещает не забрасывать Wii. Oculus VR обещают сверхвысокое разрешение в виртуальном шлеме. DICE обещает вернуть серию Battlefield: Bad Company. Музыкант из Red Hot Chily Peppers проговорился о новом Far Cry. Третий сезон League of Legends закончился победой корейской команды. Квест Gabriel Knight вернется в виде ремейка. Cyan Worlds собирает деньги на «духовного наследника» Myst. Square Enix займется краудфандингом. В новой системе виртуальной реальности CastAR вместо экранов будут проекторы. Activision Blizzard обрела свободу от Vivendi. В Германии снова запрещают зомби. Blizzard отсудила у создателей ботов семь миллионов долларов. В интернет просочилась информация о новой игре про чужих. Google преподает квантовую механику с помощью Minecraft.

Игровая культура

Mortal Kombat — откуда у Рейдена столько детей? В Plants vs. Zombies подсаживают героев старинных игр. Создатели South Park посвятили Minecraft новый эпизод мультсериала. Действие GTA 5 перенесли в средневековую Корею. BioShock Infinite от Nerdist — как забросать детектива роялями. Герои игр из мясного фарша — вкусно и познавательно. Художники Dead End Thrills поделились звездными панорамами на движке EVE Online. Portal — история про ученых и нейротоксин. Интервальная съемка преобразила Battlefield 4. Corridor Digital сняли фильм про пиратов. В шотландском городе появился памятник героям аркадной головоломки Lemmings. Как бы выглядел квест от LucasArts по мотивам «Сияния» Стивена Кинга? Голландские мультипликаторы устроили героев Team Fortress 2 на работу в универмаг. Американский кузнец выковал клинок ассасина



из Black Flag. А также Wii с Гумбой внутри и другие необычные модификации консолей.

Десятка самых-самых Перезапуски

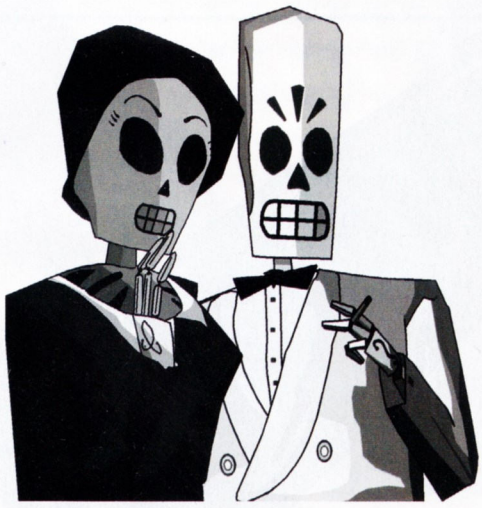
В этом выпуске самых-самых игр мы отобрали десятку шедевров, выход которых сопровождался фразами «громкое возвращение», «легендарная игра девяностых снова с вами» и «свежее решение в порядком поднадоевшей вселенной». Мы вспомним о лучших перезапусках серий. Этот год принес нам несколько великолепных возвращений былых легенд — помолодевшая Лара Крофт и обновленный SimCity. Но немало их было и до этого. Мы не обойдем вниманием трехмерное воплощение арабского парня в белых одеждах — Prince of Persia: The Sands of Time. Также вспомним о перезапусках серий Devil May Cry, Alone in the Dark, Medal of Honor. Найдется место и для тактической борьбы с инопланетянами — XCOM.

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним

четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

В этом выпуске: нетипичная игра от Electronic Arts — научно-фантастический ужастик Dead Space, про космос, инопланетян и экстремальный ремонт корабля. Освоение солнечного Лос-Сантоса прервем воспоминаниями о знойном Vice City все той же серии GTA. Тим Шейфер и его забавные мертвецы — оригинальный трехмерный квест Grim Fandango про четырехлетнее загробное путешествие. Myst — легендарная первая часть рассказа про таинственный остров и миры-книги.



В этом выпуске:

- **Dead Space**
- **Grand Theft Auto: Vice City**
- **Grim Fandango**
- **Myst**

Unboxing: Nintendo 2DS

На этот раз мы будем распаковывать не игру, а любопытную «железку». Новую игровую консоль от Nintendo под названием 2DS.

EDIFIER®
a passion for sound™
S730
прокачай соседей...
300Вт
Реклама

Передай другому

Сегодня мы говорим о том, что случилось в игровой индустрии за последнее время. О страшном плане Apple, который до сих пор не раскрыт, об устройстве, совмещающем сразу две реальности, обсуждаем, как смогла Microsoft и не смогла Nintendo, а еще — сколько пикселей можно будет насчитать на виртуальном небосклоне Oculus Rift.

Яблочный Спас

На своей осенней презентации новых продуктов компания **Apple** продолжала успешно доводить игровую индустрию до истерики: несмотря на всеобщие ожидания, она не анонсировала ни домашней консоли на базе iOS, ни «умного» телевизора, ни даже банальной телеприставки. Вместо того чтобы успокоиться, напуганные игроделы решили, что Apple затеяла что-то по-настоящему страшное, и теперь все боятся ее еще больше.

Боятся — и правильно делают. Twitter-блогер под ником Evleaks, специализирующийся на разного рода инсайдерских утечках, выложил секретные фотографии двух новых iOS-геймпадов производства **Logitech** и **MOGA**. О том, что в iOS 7 добавят поддержку геймпадов, стало известно еще летом, осенью появилась информация о конкретных моделях, но производители продолжали упорно молчать. Теперь вот утекли и фото контроллеров. Ясно, что производители давно готовы, но нет ни анонсов, ни самих устройств в продаже — все ждут отмашки от Apple, а та чего-то выжидает. Может, ждет начала сезона предрождественских продаж, чтобы испортить малину приставкам нового поколения?

Кто-то презрительно фыркнет: мол, да кто вообще такая Apple, подумаешь, яблоко какое-то недоеденное. И будет неправ. Влияние Apple на рынок настолько велико, что порой она вмешивается в ход вещей, сама того не подозревая. Взять, например, Retina-дисплеи. На презентации Apple анонсировала новый iPad mini, разрешение которого составляет аж 2048?1536 точек при диагонали всего в 8 дюймов. Если бы кто другой попытался сделать что-то похожее, все покрутили бы пальцем у виска и вызвали санитаров, а вместо этого крупнейшие производители дисплеев устроили гонку, кто впихнет больше пикселей на квадратный дюйм. То **LG** хвастает, что запихнула в смартфон экран 2560?1440, то **Japan Display** рапортует о создании прототипа планшета с матрицей стандарта Ultra HD 4K (разрешение 3840?2160).

И такая гонка отразилась на развитии рынка самым необычным образом. Как сообщил глава компании **Oculus VR** Брендан Айрайб, их инженеры уже работают над прототипом новых очков Oculus Rift под упомянутый выше стандарт Ultra HD 4K. Для телефонов и планшетов такое разрешение ни к чему, зато для Oculus Rift плотность размещения пикселей играет решающую роль — ведь для пользователя картинка занимает все поле зрения, при этом на каждый глаз приходится лишь половина от общего экрана. Смогли бы разработчики найти такой экран без помощи Apple? Конечно, только вот вопрос — по какой цене? Без Apple экраны сверхвысокого разрешения вполне могли бы остаться лишь технологической диковинкой, непригодной для массового рынка.

Тошнотворный Oculus

Брендан Айрайб также отметил, что новый прототип Oculus Rift полностью избавляет людей от симптомов морской болезни. «Я испытывал тошноту каждый раз, когда использовал его. Но в последние недели я могу носить наш новый прототип по 45 минут и чувствую себя отлично. Мы на пороге создания такого контента, который не вызывает проблемы тошноты вообще. Похоже, что мы выяснили, наконец, в чем тут было дело», — говорит Брендан.

Звучит многообещающе. Правда, не совсем ясно, идет ли речь о каком-то аппаратном решении или же программной оптимизации, ведь чувство тошноты вызывали лишь определенные моменты: например, многих людей начинает мутить, когда в играх героя отбрасывает от выстрелов назад или же камера маячит взад-вперед, имитируя качание головы во время бега. Такое недопонимание случается не впервые — разработчики Oculus Rift очень туманно говорят о своей работе над устройством, избегая технических подробностей.

Джон Кармак, подрабатывающий сейчас техническим директором в Oculus VR, порадовал еще одной новостью: если раньше разработчики планировали подключать Oculus Rift к мобильным телефонам, то теперь решили поставить Android непосредственно на сами очки. Так что теперь их даже к компьютеру подключать будет необязательно! Возможно, ОС будет использоваться лишь для служебных нужд (настройки, проверка работоспособности, показ демок), но гораздо вероятнее, что компания хочет превратить устройство в мобильную консоль.

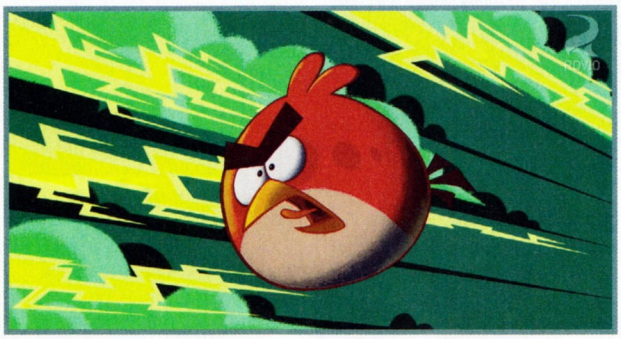
На стоимости такая добавка сильно сказаться не должна — вероятно, пара-другая десятков долларов максимум, в зависимости от мощности. Даже полноценные мобильные консоли типа

Logitech создала более простой геймпад с крестовиной и кнопками, пригодный только для аркад. А жаль, все надеялись, что компания подаст хороший пример остальным.

Птичьи инновации

Бывший президент Electronic Arts Джон Ричителло просто не может перестать говорить о добром, разумном и вечном. Вероятно, долгие годы в качестве правителя Империи зла ему приходилось сдерживать эти порывы, чтобы соответствовать имиджу, и теперь он отводит душу. Он заявил, что цены на игры должны быть гибкими, потому что 60 долларов для многих — это, цитируем, «гигантское «Идите вы на...» для очень большого количества людей». Другой целью его критики стала компания **Rovio**. По мнению Ричителло, создателям Angry Birds пора перестать перекрашивать свиней в имперских штурмовиков и дать игрокам что-то по настоящему новое.

«У них есть множество путей усилить бренд, но не меньше возможностей ослабить его. Им нужны инновации. Однако добавить в игру тему «Звездных войн» — это не инновация, так как геймплей ничуть не изменился. Хотелось бы, чтобы они вкладывали столько же энергии и идей в написание кода, сколько и во все



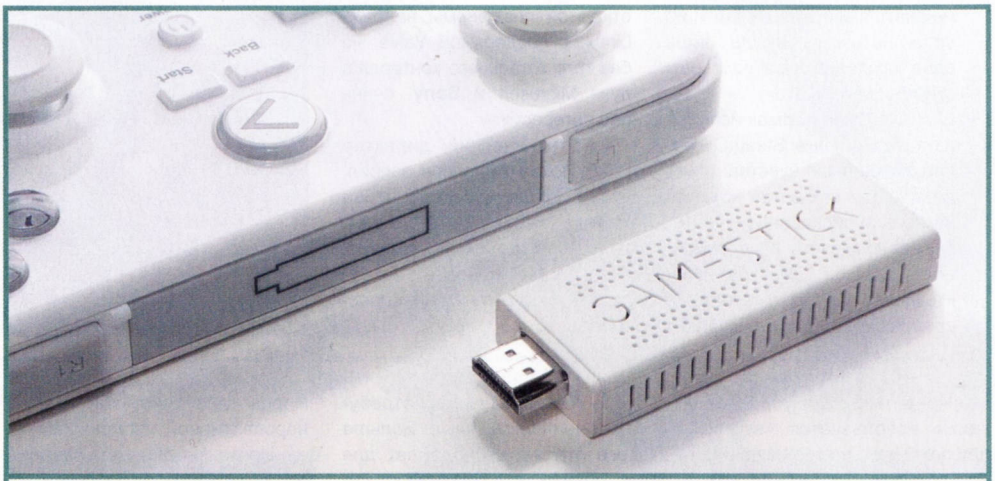
остальное», — сказал Джон. Когда такие люди дают советы, надо не рассуждать, а делать как сказано. Вот и сотрудники Rovio взяли под козырек и немедленно анонсировали **Angry Birds Go** — аркадную гонку, которая запросто может составить конкуренцию сверхпопулярной серии **Mario Kart**. Так держать!

OUYA или GameStick стоят меньше 100 долларов, а ведь там в цену включен корпус, HDMI-выход, система питания, геймпад, прибыль производителю и кто знает что еще.

Три реальности

Не только Apple влияет на развитие индустрии, подталкивая остальных к инновациям и покорению новых высот. Тот же Oculus Rift служит примером для многих. На Kickstarter появился новый проект — очки castAR, совмещающие в себе технологии виртуальной и дополненной реальности. В режиме дополненной реальности пара мини-проекторов castAR проецирует картинку на специальную поверхность. При этом изображение стереоскопическое, формируется по активно-затворной технологии (стекла очков попеременно становятся непрозрачными, показывая каждому глазу свою картинку). Получается что-то в духе той сцены из «Звездных войн», где R2-D2 и Чубакка играли на столе в голографические шахматы.

Вообще-то castAR может проецировать изображение на что угодно, специальная поверхность нужна в первую очередь для того, чтобы встроенная камера могла по специальным инфракрасным меткам отслеживать перемещения головы и стабилизировать изображение. Кроме того, в «скатерку» встроены RFID-датчики, позволяющие взаимодействовать с дополненной реальностью: скажем, отслеживать перемещение фигурок по столу или превратить поверхность в интерактивную панель, реагирующую на прикосновения предмета с RFID-меткой (такие метки знакомы каждому, они используют-



Если кому-то трудно представить, как можно запихать мобильную консоль в Oculus Rift, рекомендуем посмотреть на приставку GameStick: стоит $80, умещается в корпусе размером с флэшку и втыкается прямо в разъем HDMI.

Формат Ultra HD был придуман для гигантских телевизоров высотой с человека, типа такой вот панели от LG. Теперь же точно такое же количество пикселей пытаются запихнуть в миниатюрные экраны мобильных устройств.

Дорогу пингвинам!

Студия **DICE** известна тем, что всеми силами поддерживает рынок ПК: делает потрясающе красивые игры без оглядки на консоли, первой взялась внедрить интерфейс Mantle от **AMD**, а теперь сделала еще один шаг — заявила о своем интересе к Linux. Креативный директор DICE Ларс Густавсон уверен, что для успеха платформе нужен всего один мощный эксклюзив: «Первому Xbox хватило одного лишь Halo, чтобы стать популярным и начать зажигать. Перейти на Linux нетрудно, нужна лишь одна игра, которая даст вам стимул сделать это».

Зато Джон Кармак испытывает в отношении SteamOS более смешанные чувства: «Мне до сих пор эта затея кажется несколько рискованной — чтобы вот так взять и перевести всех на Linux… Но учитывая, кто всем этим занимается, я не особо сопротивляюсь. Если бы эту идею предложила любая другая компания, я бы поднял ее на смех. Но это не кто-то, это Valve».

Тим Суини, один из основателей **Epic Games**, не говорит о шансах на успех или провал — он просто констатирует факт, что SteamOS очень нужна всей игровой индустрии. По его словам, многие крупные разработчики и издатели просто боятся работать на платформах, которые зависят от воли одной-единственной компании: «Нас пугает, что они имеют абсолютный контроль над сертификацией игр, их правила мешают нам налаживать прямую связь с нашей аудиторией. Поэтому идея создания по-настоящему открытой платформы на базе Linux, с поддержкой Valve, но без того тотального контроля в духе Microsoft и **Sony**, очень нас интересует»

А технический директор DICE Йохан Андерсон заявил, что в будущем инициатива Valve вполне может изменить лицо всей игровой индустрии, хотя прогнозы насчет ее успешности делать все же поостерегся.

Фотография: © Martin Abegglen

ся в кредитках). Для управления также используется «волшебная палочка», по своим возможностям похожая на PlayStation Move — этакий джойстик с датчиком положения в пространстве. С ее помощью можно взаимодействовать не только со «скатеркой», но и виртуальными объектами.

При желании можно нацепить специальную отражающую насадку, и тогда картинка с проекторов начнет отражаться в глаза пользователю, превращая устройство в очки виртуальной реальности. А еще можно использовать обычный монитор: проекторы тогда вообще не нужны, работает лишь датчик движения, который изменяет положение камеры в игре в зависимости от движений головы. С помощью этого можно создать эффект псведо-3D — такое ощущение, что смотришь не в монитор, а в окошко, только без эффекта глубины.

Устройство, безусловно, интересное, но вряд ли жизнеспособное. Слишком уж необычное и ограниченное в применении. Как виртуальные очки оно явно не дотягивает до Oculus Rift (радиус обзора маловат), для нормальной работы в режиме дополненной реальности нужна специальная поверхность, да и программы потребуются очень необычные. Больше всего эта штука подойдет для настольных игр. Вот только кто эти игры будет делать — большой вопрос. Ранее создатели castAR работали над устройствами дополненной реальности в **Valve**, однако впоследствии Гейб их разогнал, и хотите режьте, хотите бейте, но мы не думаем, что такой человек, как Гейб Ньюэлл, выставил бы на мороз талантливую команду с перспективной технологией.

Несмотря на наш скепсис, мы очень рады, что сборы на проект castAR будут более чем успешными (за половину срока собрали в полтора раза больше нужной суммы). Чем больше новых технологий на рынке, тем интереснее. Кстати, в будущем может объявиться еще один конкурент: поползли слухи, что **Microsoft** работает над собственными очками дополненной реальности, похожими на Google Glass.

Если верить анонимным источникам, устройство пока находится в стадии раннего прототипа, и есть подозрение, что Microsoft сама не знает, зачем ей вообще нужны эти очки. Но компании явно надоело опаздывать с освоением перспективных рынков — она уже пропустила бум медиаплееров и смар-

Надеваете очки castAR… и теперь вы Человек-проектор! Можете устроить себе маленький трехмерный кинотеатр.

Год большого кино

2015 год обещает стать годом большого кино: голливудские мастера порадуют нас седьмым эпизодом «Звездных войн», сиквелами «Мстителей», «Аватара», «Дня независимости», продолжениями «Пиратов Карибского моря» и «Терминатора». Также это будет большой год для игровых экранизаций. Во-первых, выходит фильм по **Assassin's Creed**, мультфильм по мотивам **Ratchet & Clank** и — кто бы мог подумать — эпичный блокбастер по **World of Warcraft**. Этот фильм анонсировали совсем недавно, в 2006 году, и раньше 2026 года его никто и не ждал, а тут на тебе! Студия **Legendary Pictures** даже назвала точную дату премьеры: пятница, 18 декабря 2015 года. Фильм явно будет готов задолго до назначенной даты, но до тех пор они, вероятно, будут заняты подсчитыванием прибылей от выхода новой трилогии Питера Джексона про похождения хоббита.

На этом тема кино не заканчивается. Режиссер веб-сериала Mortal Kombat Legacy отказался от поста режиссера в новом полнометражном фильме по **Mortal Kombat**. Типичная история, режиссеры у игровых экранизаций меняются каждый день, а то и не по разу. Поэтому не будем раньше времени радоваться новости, что за мультфильм по Angry Birds взялся режиссер «Ральфа»: вылет птичек на экраны запланирован на 2016 год, до тех пор он еще десять раз успеет передумать.

А Nintendo подумывает о том, чтобы снять фильм по **The Legend of Zelda**, только подходящих идей пока нет, а снимать абы что они не хотят. Эйдзи Аонума, в чьей ответственности находится развитие этой серии, сообщил, что они хотели бы сделать фильм более интерактивным — чтобы зрители, например, могли принести в кинотеатр свои 3DS и как-то взаимодействовать с происходящим на экране. Да уж, Nintendo в своем репертуаре. Нет бы сделать как все, отдать права на экранизацию в Голливуд и успокоиться. Там бы сняли крутой блокбастер с Дольфом Лундгреном в роли Линка и Камбербэтчем в роли Зельды. И все были бы счастливы!

тфонов, слишком поздно пришла на рынок планшетов. Раньше Microsoft потянула бы резину пару-другую лет, дождалась, когда очки станут хитом и их начнут делать все, выпустила бы свою версию и потеряла на этом пару миллиардов.

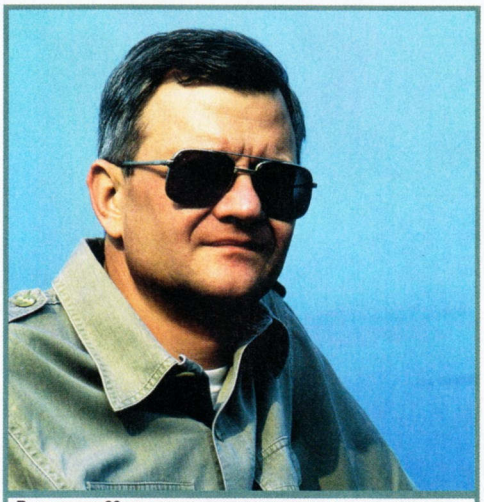
Теперь же она явно собирается быть в числе первых и подраться за место у кормушки, если таковое вообще будет. Похоже, начинает проявляться тот новый агрессивный курс Microsoft, о котором мы писали, когда обсуждали отставку Стива Балмера в позапрошлом выпуске нашей рубрики. И этот курс, честно говоря, нравится нам куда больше старого.

Это прототип «волшебной палочки» castAR, позволяющей взаимодействовать с объектами дополненной реальности. Принцип не нов, но это куда оригинальнее, чем махать контроллером перед телевизором, как в случае с Move или Wiimote.

Microsoft рвет цепи Windows

Раз уж речь зашла о Microsoft и ее новом курсе, посмотрим, как у них идут дела в целом. В июле — сентябре продажи ПК под продолжающимся прессингом мобильных устройств просели еще на 9%. Это затронуло и продажи OEM-версий Windows, снизившихся на 7%. Аналитики заранее предвидели такую ситуацию и сделали соответствующий прогноз на квартальную выручку — компания должна была заработать около $17,8 млрд. Но Microsoft сумела всех удивить, заявив о выручке в $18,5 млн. Компания выдала на-гора 16-процентный рост в разгар кризиса рынка ПК! Это тем более удивительно, если учесть, что кварталом ранее аналитики тоже серьезно ошиблись, только в противоположную сторону, не сумев предсказать грандиозные убытки (если верить изданию Bloomberg, это самый крупный просчет аналитиков за последние десять лет). Что же случилось?

А случилось то, что усилия Microsoft наконец-то начали приносить плоды. Более десяти лет она пыталась перестать быть разработчиком одной лишь Windows и стать многопрофильной компанией. 400 миллионов принесли планшеты Surface, выручка от сервиса Xbox Live увеличилась на 17%, составив $1,64 млрд, но больше всего на результаты повлияли продажи подписок на Office 365 Home Premium и работа с корпоративным секто-



В возрасте 66 лет преждевременно ушел из жизни известный американский писатель Том Клэнси. После него останутся книги, сделанные на их основе фильмы и игры, а шутер Tom Clancy's The Division обещает стать одной из наиболее интересных игр нового поколения консолей.

Пока Microsoft уверяет, что не будет подсматривать за игроками через Kinect, предприимчивые люди уже наживаются на всеобщей паранойе. В декабре начнутся продажи специальной насадки, надежно закрывающей все камеры. Всего-то двадцать баксов!

Издательство 2K Games распустило по домам разработчиков The Bureau и BioShock 2, студию 2K Marin. Думаем, грустить никто особо не будет, а фанаты серий XCOM и BioShock так и вовсе могут вздохнуть с облегчением.

Microsoft собирает свой аналог Google Glass. Учитывая, что у самой Google эти очки пока выходят довольно сырым и бесполезным устройством, возможностей проявить свою изобретательность будет масса. Фотография Loic Le Meur.

ром (продажи серверных программ и прочего).

В общем и целом Microsoft взяла очень резвый старт, начав превращаться из софтверного гиганта в компанию «устройств и сервисов». Впрочем, пока новые направления деятельности лишь компенсируют падение продаж на основном направлении, и Windows остается главным источником доходов компании. Как верно отметил управляющий фондом **Synovus Trust** Дэниел Морган: «Рост доходов впечатляет, но новый курс компании, как и прежде, вызывает серьезные вопросы. Смогут ли все эти начинания принести Microsoft серьезную выручку в миллиарды долларов и доказать, что компания действительно окрепла и набралась сил?»

Пока Microsoft разбиралась с финансами, в Сети появились любопытные слухи, будто на Xbox One можно будет запускать программы для Windows 8. Причем все. Слухи сами по себе не слишком интересны (вы не поверите, какая порой дичь встречается), зато интересно их официальное опровержение. Представитель компании заявил: «Предположения, что все приложения для Windows 8 можно запускать на Xbox One, не являются точными». Как трактовать сей ответ — каждый решает сам. Может, нельзя будет запускать, может, можно, а может быть, можно, но не все. Маркетологов специально учат говорить так, чтобы ни одна живая душа не догадалась, о чем идет речь.

Wii, себя хорошо чувствуете?

Компания **Nintendo** прекращает продажи Wii, хотя делает она это как-то неуверенно. Сначала заявили, что производство прекратили вообще, затем уточнили, что это касается только Японии, а США и Европу не затронет, затем представители европейского отделения подтвердили, что Wii к ним действительно завозить больше не будут. Обычно старые приставки продолжают производить еще много лет после появления их преемника, но, видать, спроса на Wii больше нет, а возможно, она просто мешает продвижению Wii U — Nintendo недавно жаловалась, что казуальные пользователи путают новую и старую приставки между собой.

С началом осени продажи Wii U в США поднялись аж на 200% — сказалось недавнее снижение цен, пополнение ассортимента игр и ожидание ско-

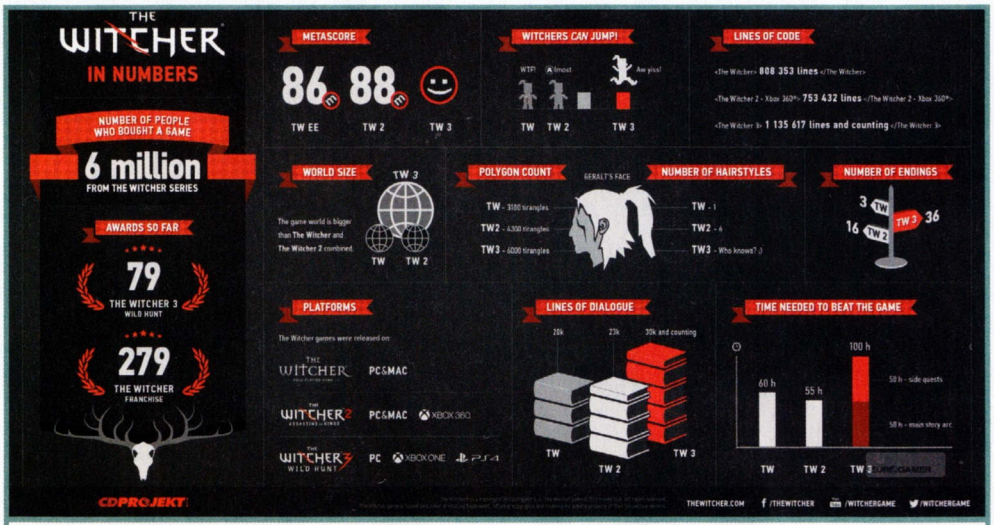
Мал золотник, да дорог

Игровая индустрия постепенно сходит с ума: финская компания Supercell, создатель самой доходной в мире мобильной игры **Clash of Clans**, продала 51% акций за $1,5 млрд. Легко подсчитать, что общая рыночная стоимость составляет $3 млрд. Казалось бы, ну раз кто-то заплатил — значит, столько и стоит? С одной стороны, верно. Только есть пара проблем: во-первых, у этой компании за душой, кроме Clash of Clans, есть разве что казуалка **Hay Day**. Во-вторых, $3 млрд — это ровно в два раза больше, чем рыночная стоимость **Take-Two Interactive** со всеми ее **GTA**, **RDR** и прочими максами пэйнами. Покупателем стал японский холдинг SoftBank. Критиковать японцев и крутить пальцем у виска ни у кого рука не поднимается: если уж у ребят завалялось полтора миллиарда, стало быть, они знают о том, как добываются деньги, больше остальных.

рого выхода новых хитов. Вот только точную цифру проданных консолей почему-то не назвали, что заставляет думать, что 200% получилось не потому, что сейчас продают много, а потому, что раньше продавали мало. По неофициальным подсчетам, за сентябрь в США разошлись всего 93 тысячи Wii U. Это даже меньше, чем у древней Xbox 360.

Большой сюрприз преподнесла **Electronic Arts**, отказавшись выпускать на Wii U гоночный экшен **Need for Speed: Rivals**. Причина проста: в прошлом году **Most Wanted** оказалась совсем не такой желанной, как того хотело издательство, и руководство решило не тратить деньги попусту. Тем временем президент американского филиала Nintendo Реджи Филс-Эйм решил лично проехаться по стране и посетить несколько городов, чтобы поиграть на Wii U с рядовыми игроками. Чтобы не создавать ажиотаж, время и место его появления не сообщается, так что уж кому повезет. Понятно, что это лишь пиар-акция, но все-таки, когда один из руководителей компании колесит по стране и встречается с игроками... Надеемся, что в действительности дела идут не так плохо, как нам начинает казаться.

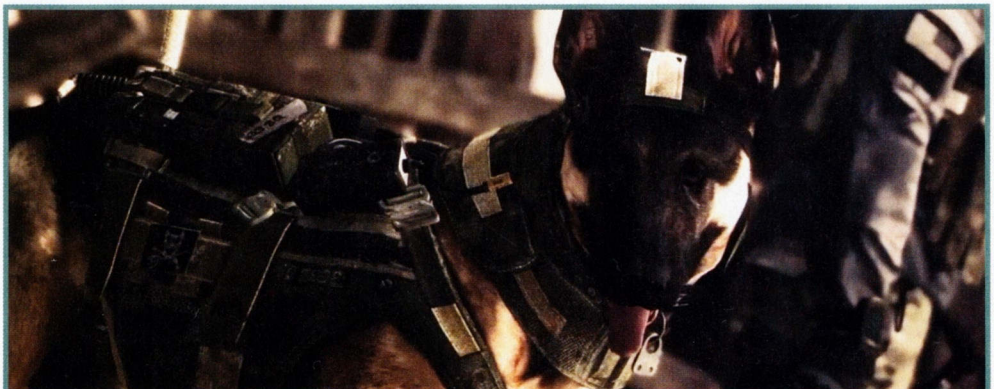
Очень хорошо подходит ко всей этой ситуации недавнее высказывание Мишеля Анселя, создателя **Rayman Legends**: «Готовность к инновациям — вот в чем самая сильная и в то же время самая слабая сторона Nintendo. Это компания, которая готова идти на риск. И лишь немногие понимают, насколько велик этот риск. Сегодня именно Nintendo преподносит нам наиболее интересные сюрпризы. Их **Miiverse** был сюрпризом, их геймпад с экраном также был сюрпризом. Что дальше? Лично я просто не могу дождаться!» ■



Серия «Ведьмак» празднует шестилетие и покорение рубежа в 6 млн проданных копий. В честь этого студия опубликовала статистику, в которой сравниваются все игры серии, а писатель Анджей Сапковский анонсировал новую книгу о приключениях Геральта.

Аналитики считают, что до конца года Xbox One и PS4 смогут разойтись тиражом в 2,5-3 миллиона каждая. Ожидается, что спекулянты будут перепродавать приставки по цене $800, хотя для бразильских игроков это даже дешево — например, цена PS4 там составит порядка $1800.

NVIDIA выпустила программу ShadowPlay — она автоматически записывает последние 20 минут геймплея, позволяя сохранить все интересные моменты игры. Правда, для работы программы требуется мощная видеокарта из серии GeForce GTX 600 и 700 со встроенным видеодекодером.



Infinity Ward заявила, что не планирует делать Call of Duty: Modern Warfare 4. Не совсем ясно, что это значит: то ли будут делать сразу пятую часть, то ли устроят перезагрузку серии. Хотя есть еще вариант, что они снова сделают Modern Warfare 3, но это маловероятно.

ЖАНР
СТЕЛС-ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
SQUARE ENIX
РАЗРАБОТЧИК
EIDOS MONTREAL
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
(PS4, XBOX ONE)
САЙТ ИГРЫ
THIEFGAME.COM
ДАТА ВЫХОДА
2014 ГОД

ЯН КУЗОВЛЕВ

НУЖНО БОЛЬШЕ ЗОЛОТА

THIEF

ЧТО?
ПОЛТОРА ЧАСА С ПРЕВЬЮ-ВЕРСИЕЙ THIEF

ГДЕ?
МОСКВА, РОССИЯ

Знаете, почти все, что нам показывали и рассказывали про **Thief**, выглядит крайне противоречиво. Смотрите сами: удивительно ловкий и талантливый вор вместо того, чтобы обчищать сокровищницы и полные драгоценностей старинные поместья, почему-то ютится внутри пыльной часовой башни. За окном — грязь, чума, немытые босяки и озлобленная стража. Жить в таком городе, даже если ты обладаешь всем золотом мира, решительно невозможно. Интересно, Гаррет когда-нибудь задумывался слинять с награбленным куда-нибудь в теплое и комфортное место? Есть ли вообще такое в мире Thief?

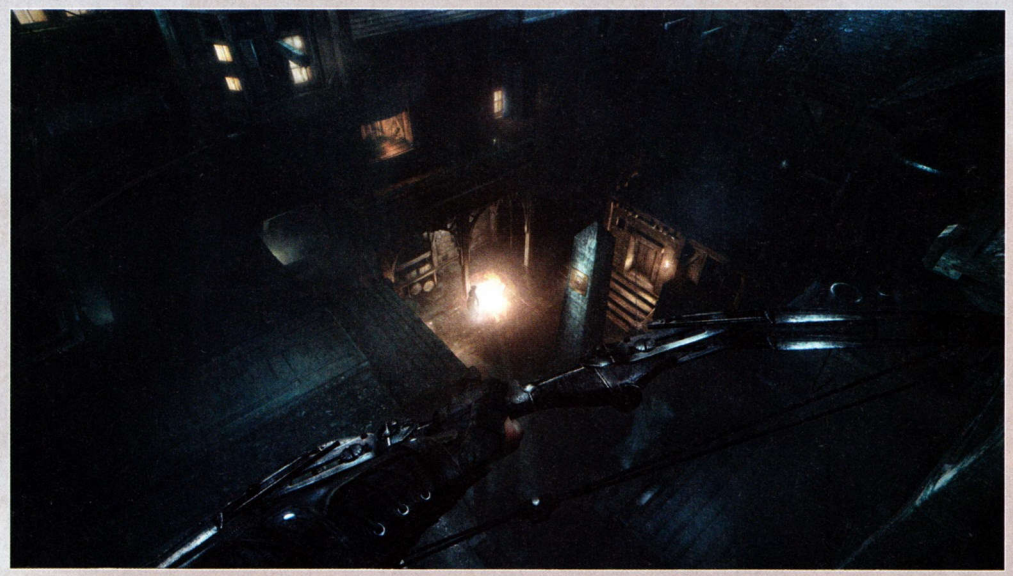
РУКАМИ НЕ ТРОГАТЬ

Именно такие мысли постоянно роились в голове и не давали нам покоя. Зачем разработчики решили сделать перезапуск серии? Почему в таком случае игра игнорирует ключевые особенности классического Thief в пользу привычных механик?

Это ощущение усилилось после «Игромира». Издатель демонстрировал прохождение одного из этапов: Гаррету во что бы то ни стало нужно проникнуть внутрь особняка и похитить драгоценный камень. В городе бунт, охрана барона встревожена, солдаты нервно баррикадируют главные ворота и ропщут — дескать, сегодня уж точно не повезет и злая голытьба сделает со стражниками и бароном что-то нехорошее. Любой шорох, каждый подозрительный звук заставляет часовых пристально высматривать нарушителя. Гаррет, тем не менее, уже на территории особняка и без сокровища уходить явно не собирается.

Мы ожидали, что вор обернется тенью, бесшумно проскользнет между охраны, элегантно прикарманит ключи у какого-нибудь растяпы и отправится изучать модные интерьеры. Не судьба. Гаррет берет в руки лук, лихо пускает стрелы промеж глаз ничего не подозревающим стражникам. Прыгает со стеллажей на жертв, словно хищник, и насмерть забивает дубинкой. Кажется, мы играем не за вора, а за охотника-садиста. Вполне возможно, что уровень можно пройти мирно, но мы заметили вторую неприятную деталь. Особняк совсем небольшой, необходимая сокровищница находится за считанные минуты, и после двух несложных мини-игр (взламываем замки и подбираем комбинацию к витрине с камнем) мы похищаем искомый предмет. Тут наверняка нужно тихо выйти, а сама игра показывает, что унести ноги можно через крышу. Гаррет берет стрелу с привязанной к ней веревкой, попадает в удачно рас-

Предполагается, что в шкатулках внизу будут появляться все новые и новые сокровища. К концу игры часовая башня обязательно превратится в музей.



Зажигательные стрелы для скрытного вора — не комильфо. Слишком много шума и суеты.

положенную балку и выбирается из особняка поверху. Дальше включается заскриптованный ролик, а потом краткая нарезка из дальнейших событий: вор бежит по крышам, смотрит, как взрывается какой-то мост, пробирается через пылающие помещения — словом, складывается впечатление, что Thief структурно будет напоминать **Hitman: Absolution**. Жесткие сюжетные рамки, цепочка из небольших локаций… То есть игра совсем не вызывала приятных и теплых воспоминаний из прошлого, скорее отталкивала.

НАРУШАЕМ ЗАПРЕТ

Чтобы зря не критиковать игру, мы отправились в офис издателя и поиграли в ранний билд Thief. Честно, после не самой удачной презентации было ощущение, что от игры не стоит ожидать чего-то особенного, но вот полтора часа за проектом нас серьезно удивили.

Во-первых, Гаррет стал сентиментальным и взял к себе в подмастерье девушку по имени Эрин. Во-вторых, город почему-то процветает, на улицах все хорошо, никаких следов разрухи или чумы — то есть талантливый вор не ошибся с местом охоты. Тяготит Гаррета только одно — Эрин слишком уж импульсивна и любит больше не воровать, а перерезать людям глотки. Мы бы на месте главного героя перестали бы иметь всякие дела с такой кошмарной особой. Гаррет, между прочим, не каменный и примерно так и поступил. Пути у вора и убийцы разошлись, но вскоре их объединяет одно интересное дело, где в одиночку никак не справиться. Парочка вновь начинает сотрудничать, но Гаррет в воспитательных целях крадет у Эрин специальный крюк. Это он, конечно, зря. Ситуация выходит из-под контроля, вместо обещанных богатств герои находят странных культистов, Эрин пытается убежать, без крюка не успевает зацепиться за стену и разбивается, Гаррет же теряет сознание.

Когда он просыпается, выясняется страшное: с момента происшествия прошел год, в городе свирепствует чума, народ поднимает восстания, а руководит недовольными некто Райан — харизматичный бородатый мужчина, чем-то похожий на Григория Распутина. Барон Норткрест в ужасе заперся у себя в особняке (именно его Гаррет обчищал на презентации). Талант вора замедлять время и внимательно рассматривать все интересные объекты вокруг нам объяснили так — это побочные эффекты от таинственного ритуала, также как и путешествия во времени. В оригинале, напомним, Гаррет терял глаз ближе к концу игры.

Начинает свои приключения вор на заброшенной часовой башне — уголки ее покрылись паутиной, письменный стол весь в пыли. Что за путешествия во времени? Как там Эрин? Зачем, наконец, Гаррету оставаться в этой дыре? На все эти вопросы мы ответов не получили, потому что hands-on был, внимание, посвящен побочным заданиям и свободному изучению одного из районов города.

Все наши представления о Thief оказались неверными. Между сюжетными заданиями Гаррет может спокойно исследовать город. Насколько он просторный — пока непонятно, в превью-версии мы бродили по району под названием Стоунмаркет, да и то не по всему, а только четверти. Надо признать, что карта не совсем большая, хотя по площади, конечно, чем-то напоминает локации из Human Revolution. Компактным уровень ощущается из-за большого количества построек. Они занимают слишком много места, а вот улочки неестественно узкие. Само по себе пространство вертикально, на карте есть несколько мест, где можно либо взобраться при помощи крюка и попасть на крыши, либо использовать специальные веревочные стрелы. Кроме того, стрелами можно приводить в движение различные механизмы и активировать, например, небольшие мостики между домами.

ВСЕ МОЕ

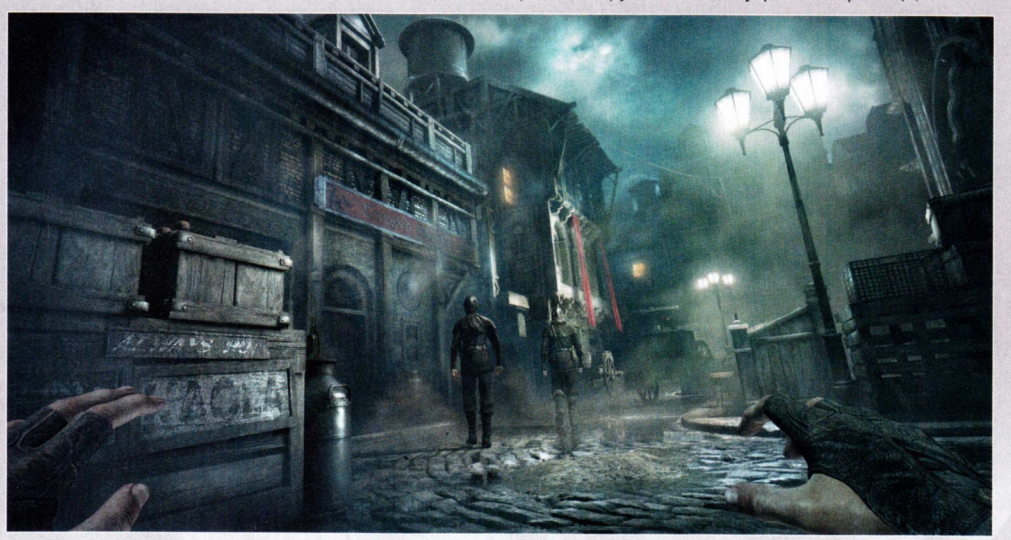
Что есть интересного в хабе? Площадь, часовая башня, таверна «покалеченный буррик» да пара мест, в которые можно вломиться и поживиться чем-нибудь ценным. В таверне обитает старый знакомый по имени Бассо, он же поручает нам мелкие побочные задания. В нашем случае их было всего три штуки, причем ничем особенным они не отличались. Так, проникни в один дом, собери там все ценное, в другом помещении придется проявить смекалку — по квартире ходит нервный хозяин. Можно либо подождать, пока он уйдет, либо оглушить его и поискать в комнате сейф. Обычно всякие ценности в Thief спрятаны за картинами, и, если подойти к такой, включается мини-игра: Гаррет осторожно ощупывает рамку в поисках скрытого переключателя. Как только контроллер начинает вибрировать — кнопка найдена, можно грабить тайник.

Во время прохождения мы обыскиваем домик и проникаем на чердак. Сверху на нас почему-

Красться по темным углам — одно удовольствие. Гаррет ловко снует от одной тени к другой, никому не заметить!

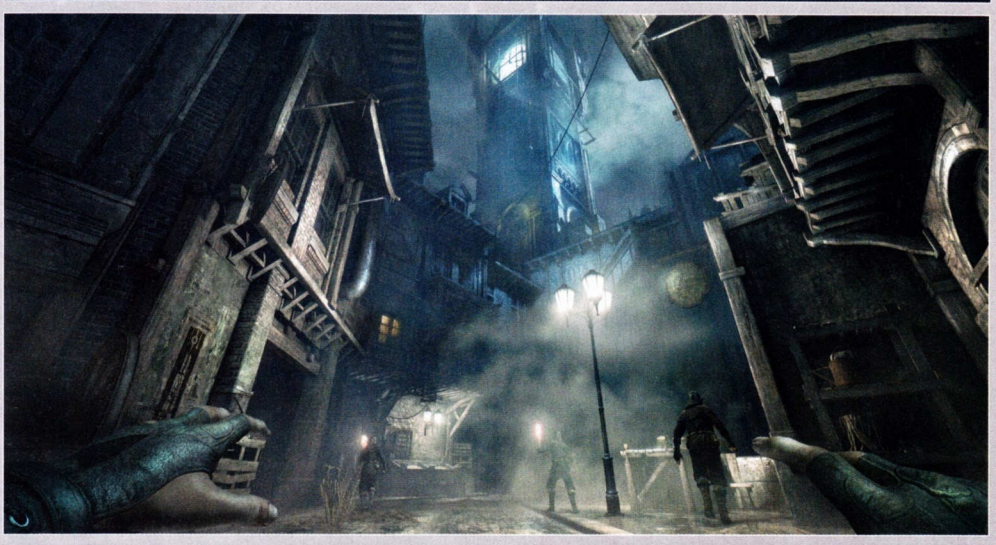
то падает труп, а в одежде у него записка: тут-де у одного портного дела пошли в гору, наверняка в ателье есть что прикарманить!

Не вопрос, по наводке отправляемся смотреть на платья и сюртуки. Задание с ателье кардинально отличается от простых поручений, для него специально сделали отдельную, разовую локацию. Для начинающего вора будет достаточно украсть сокровище, а более опытные игроки могут попытаться выполнить еще и дополнительные условия — не трогать врагов и унести все ценные вещи из магазина. Это первый раз, когда Thief побуждает играть в него «правильно», аккуратно перемещаться, скрываться в тени и не шуметь. Опять же, это единственный раз, когда ты полностью погружаешься в игру. Когда слышишь чужие шаги, становится как-то неуютно. Вор не очень-то боится испачкать руки в крови, но такой поступок идет вразрез с характером персонажа.



Фонари, если что, никак не устранить, поэтому на главной площади квартала нужно вести себя осторожно. В противном случае на шум сбегается охрана и весело пинает незадачливого вора.

Квартал, надо сказать, весь такого нездорового оттенка... хотя сейчас модно вводить несколько цветовых схем.



Гаррет не умеет телепортироваться как Корво, поэтому на крыши забирается по старинке, высматривая балки и удобные решетки. По ним и карабкается.

У Гаррета нет меча, только дубинка. Как только его замечает стража, проще убежать сверкая пятками: часовые совсем ленивые и не будут долго преследовать нарушителя. Если быть трусом не хочется, можно устроить потасовку прямо на глазах у испуганных местных жителей. Им на Гаррета, между прочим, наплевать, часовых они о нашем появлении не предупреждают. При этом возникает вопрос: неужели вор настолько подозрительно выглядит, что при первом его появлении патрульные бросаются в погоню? Один на один Гаррет может изящно уворачиваться от неаккуратных, грубых атак местной стражи, но вот если соперников двое или трое — до фехтования дело не доходит. Тут или бездумно размахивать дубинкой (никакой холодный расчет не поможет!) и надеяться на лучшее, или побыстрее исчезнуть и напасть из тени. Повторяем, два охранника — почти всегда верная смерть.

Здесь же, кстати, и кроется ключевое отличие от **Dishonored**. Корво почти в любом случае был опасным человеком и знал как минимум пять способов открыть любому попавшемуся под горячую руку стражнику мир боли. Мог время остановить, бросить мину под ноги, выстрелить в лицо, натравить крыс! Гаррету в случае неминуемых проблем остается только убежать и спрятаться. Он все-таки не хладнокровный охотник, а в каком-то смысле жертва.

После того, как мы успешно закрываем все поручения Бассо и забираем все ценное из ателье (таинственным сокровищем оказывается механическая рука), в районе Стоунмаркета резко становится нечего делать. Прохожие обычно стоят на своих местах, стража патрулирует по заранее прописанному маршруту, а смысл изучать локацию дальше пропадает, разве что на некоторых железных решетках висят таблички «Увидимся в 2014 году!».

РАЗРУШАЯ ТРАДИЦИИ

После демоверсии мы пообщались с представителем **Square Enix** — он не рассказал нам про особен-

Разработчики специально подчеркивают, что Бассо нам вовсе не друг, а так — полезный контакт. Интересно, предаст ли он нас по сюжету или нет?

ности разработки, но некоторые интересные детали из сотрудника вытащить удалось. Во-первых, хаб не только постепенно открывается, старые локации будут каким-то образом изменяться, поэтому есть смысл повторно посещать старые места. Мы делаем ставку на распространение таинственной чумы. Чуть ранее мы писали, что в Thief хотят отказаться от всякой сверхъестественной чертовщины, от нежити, бурриков и других страшных вещей. Судя по всему, в студии немного пересмотрели отношение к этим вещам. Живых мертвецов в Thief не будет, но вот страшные ритуалы и жуткие места в новой игре точно появятся. Не зря же разработчики придумали для Гаррета девушку-подмастерье и прямо сразу безжалостно убили? Скорее всего, Эрин каким-то образом оживят и следующая встреча вора и убийцы пройдет не при самых приятных обстоятельствах.

Вообще, ввести в игру подмастерье для Гаррета — немного странный шаг. Мы бы не сказали, что вору нужен человек, от которого он будет зависеть. Немного печалит и отсутствие ордена. Все навыки вор получил на улице, никакого элегантного объяснения про то, как Гаррет умеет растворяться в тени, нет. Честно говоря, Thief достаточно смело отступает от тех вещей, которые сделали оригинальную игру чуть ли не культовой. Мы бы не сказали, что это неправильный шаг, — напротив, сейчас некоторые элементы смотрелись бы архаично.

По словам сотрудника Square Enix, планированию уровней дизайнеры уделяют пристальное внимание, и Гаррету придется следить за тем, на какую поверхность он наступает. Шаги по кафельной плитке в полупустом доме будут звучать в сто раз громче, чем шаги по мягкой траве. С другой стороны, не сказать чтобы Стоунмаркет был невероятно интересным местом. У района нет своего лица, из узнаваемых локаций есть только центральная площадь и часовая башня, все остальное пока что воспринимается как просто набор однотипных строений.

Можно даже смело заявить, что сейчас совершенно не важно, какая в Thief будет механика и насколько она для игрока привычна. Главное — это планировка и проработка уровней, потому что для игры такого жанра левелдизайн критически важен. Уровень в превью-версии, к сожалению, в этом плане совсем не показателен, слишком уж стерильно он выглядит, но к хабу с набором мини-заданий и требования совершенно другие, это же не полноценный уровень.

Любопытно, но сейчас разработчикам импонирует тот факт, что Thief сравнивают с Dishonored. Тем не менее, как замечают в **Eidos**, игра про Корво во многом была вдохновлена именно приключениями Гаррета, так что кто у кого заимствовал — большой вопрос. Решительно непонятно, почему в двух играх столько точек соприкосновения, начиная от графического дизайна и заканчивая некоторыми общими моментами в сюжете: город как отдельный персонаж, чума, столкновение местных жителей и власти, чувство вины за потерю близкого человека.

О О О

С одной стороны, нам безумно интересно, как в проекте будут развивать эти темы, но с другой — возникает уйма неприятных вопросов. Зачем перезапускать Thief, когда новая игра мало чем отличается от остальных? Да, «Вор» был одним из первых проектов, где дизайн уровней был гениальным, где придумали изящную систему выбора сложности. Как сейчас помним, для большинства исходный Thief был шокирующим опытом. Неужели стражу можно обойти? Почему я должен прятаться, когда у меня есть меч? Зачем мне эта схематичная карта и что здесь вообще делать? Сейчас игрок привык к такому взаимодействию с миром игры. Эти штуки уже встречались в Deus Ex: Human Revolution и уже тогда никого не удивляли. Наоборот, Human Revolution больше обращала внимание на совсем другие вещи.

Необходимость быть тише воды и ниже травы теперь совсем не в новинку. Разные талантливые разработчики пытаются по-своему обыграть стелс-механику и смело экспериментируют (см. **Gunpoint**, серию **Metal Gear Solid**, **Splinter Cell**). Сейчас перезапуск ну никак нельзя назвать прорывным проектом хотя бы потому, что большинство заложенных в нем идей уже удачно реализовали и Thief рискует стать не самым-самым, а просто одним из. О

Честное слово, мы так на стражу не прыгали! Да и не нужно, лучше всего держаться от злых охранников подальше.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Новые приключения Гаррета от команды разработчиков Deus Ex: Human Revolution. Если помните, насчет Адама Дженсена мы тоже переживали, но в итоге все получилось очень здорово.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 70%

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

The Last of Us

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, не затасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Зомби-драма * Sony * Naughty Dog

BioShock Infinite

Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №5/2013

Красочный, светлый, ускоренный BioShock в воздушном городе. Сложная, многофакторная, взрослая игра — и уже точно один из главных шутеров этого года.

Шутер * 2K Games * Irrational Games

Total War: Rome 2

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №10/2013

Серия Total War похожа на ту самую Римскую империю. Конкуренты бессильны, ее слава гремит на весь мир, в реформах она не нуждается — только в бесконечном расширении. Возможно, близится ее крах, но пока мы просто вынуждены восхищаться. Аве Цезарь!

Стратегия * SEGA * Creative Assembly

Metro: Last Light

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №7/2013

Самое настоящее московское метро после ядерного апокалипсиса. Маленький подземный мир, в котором хочется жить и который совершенно не хочется покидать.

Экшен * Capcom * DONTNOD Entertainment

Splinter Cell: Blacklist

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №10/2013

Новый Splinter Cell поразил отличной механикой, но разочаровал своим сюжетом. Впрочем, не все ли равно, какие душевные терзания переживает Сэм Фишер на этот раз, если прятаться в тенях и хладнокровно устранять противников так же увлекательно, как и десять лет назад?

Экшен * Ubisoft

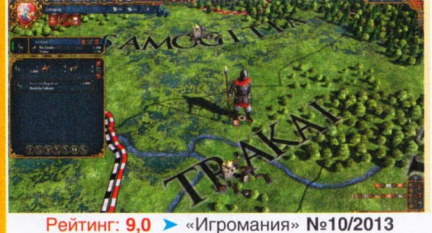
Civilization 5: Brave New World

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №9/2013

За всю историю Civilization еще ни одно дополнение не привносило в серию столько интересного, как Brave New World. Разработчики решились на большие и, что важнее, удачные изменения, доведя придуманную давным-давно концепцию до практически идеальной формы.

Стратегия * 2K Games * Firaxis Games

Europa Universalis 4



Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №10/2013

Разработчики подправили механику третьей части и очистили ее от шелухи, доведя Europa Universalis до пиковой формы. Впечатление портит лишь отсутствие кардинальных изменений в военном деле да неизменно высокая сложность. Во всем остальном — прекрасная стратегия.

Глобальная стратегия * Paradox Interactive

THE ORDER 1886

Дата выхода
2014 год

Жанр
Action
Разработчик
Ready at Dawn
Издатель
Sony Computer Entertainment
Платформа
PS4

Мутанты Круглого стола при дворе короля Артура

Павел Бажин

The Order: 1886 по праву может считаться самым загадочным эксклюзивом PS4. Информацию из разработчиков приходилось выдавливать как зубную пасту из пустого тюбика. Даже с жанром игры было не все ясно — то ли обычный шутер, то ли кооперативный, то ли вообще интерактивное кино а-ля «кинокомпания Дэвида Кейджа представляет». Но постепенно из множества разрозненных фактов начала складываться общая картина. В этой статье мы обстоятельно пройдемся по всем ключевым особенностям игры — сюжету, геймплею и технологиям, чтобы дать ответ на вопрос: каков он, самый амбициозный эксклюзив для PS4 2014 года.

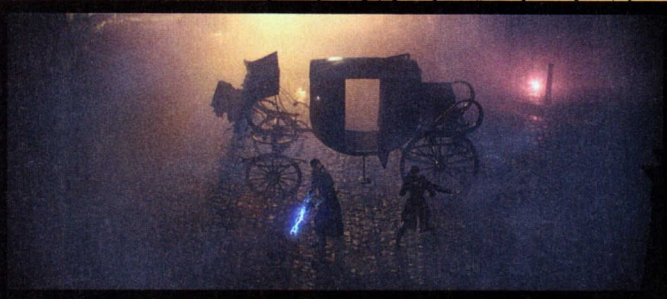
КРОВНЫЕ РОДСТВЕННИКИ

Неизвестно, как они появились. Может, появились сами по себе, а может, не обошлось без помощи безумного алхимика или кровосмешения с древней нечистью. Слухи ходят разные. Известно лишь, что раньше человечество было едино, но с некоторых пор начали рождаться люди, наделенные звериными чертами. Их стали называть полукровками. Сначала за ними охотились. Затем, когда их стало больше, просто боялись. А потом началась война. Слабые и неуклюжие человеческие тела не позволяли биться на равных с хищными чудовищами, кольчуга не защищала от острых когтей и зубов, а тот, кто рискнул взять в руки меч или пику, лишь приближал момент собственной смерти.

Но человечество не сдалось. В течение столетий оно сражалось за свое существование, и однажды среди них появился великий лидер по имени Артур. Он сплотил вокруг себя верных рыцарей, и основал орден — организацию, воины которой поклялись защитить человечество от полукровок. Сила ордена основывалась на странной субстанции, названной «черной водой». Принявший ее человек мог прожить сотни лет и получал сверхчеловеческие способности. «Черная вода» в мгновение ока излечивала страшные раны прямо на поле боя. Впрочем, у такого могущества была своя цена, но об этом стало известно много позже…

Даже с помощью «черной воды» ордену не удалось изменить ход войны. Полукровки продолжали одерживать победу за победой. Когда война была уже почти проиграна, началась эпоха научно-технической революции. Как известно, быстрее всего наука развивается во время войн: во время Первой мировой обрела свою мощь авиация, во время Второй мировой люди овладели атомной энергией. Длившаяся сотни лет война с полукровками привела к тому, что в мире The Order: 1886 многие изобретения появились на сотню лет раньше, чем им было положено.

Наука дала людям решающее преимущество. Летающие



НАУКА И ТЕХНИКА ПОЗВОЛИЛА создать бластеры и дирижабли, но до самодвижущихся повозок тут, похоже, пока не додумались. Придется ездить на лошадиных упряжках.

СЭР ГАЛАХАД и его верный полуавтоматический пистолет. Не слишком мощный, зато надежный.

В ИГРЕ НАМ ПРЕДСТОИТ СРАЖАТЬСЯ не только с полукровками, но и с людьми. Движение повстанцев захватывает бедные районы, и служителям закона стоит быть начеку.

корабли возместили им недостаток скорости, беспроводные устройства связи позволили действовать сообща, мощная оптика и приборы ночного видения компенсировали слабое зрение. А новейшие образцы оружия оказались куда эффективнее зубов и клыков полукровок.

Однако война, как известно, требует не только крови и жизней, но и денег. Экономическая ситуация все ухудшалась. Богатые становились все богаче, а бедные — все беднее. При этом рыцари ордена выступали на стороне богатых промышленников, которые могли платить им за защиту, а также обеспечивали производство оружия, позволявшего вести войну. Такая ситуация казалась им нормальной. «Черная вода» давала рыцарям долголетие, но со временем этот дар превращался в проклятие. Живя сотни лет, они все больше теряли связь с человечеством и все меньше и меньше заботились о проблемах простых людей.

Среди народа начало зреть недовольство. В Лондоне создается повстанческое движение, протестующее против растущего социального неравенства. Когда у тебя на шее сидит стадо разжиревших капиталистов, даже зубастые полукровки не кажутся такой уж большой проблемой… Особенно если могучие рыцари бросают тебя на произвол судьбы. Приходится самому взять в руки оружие, чтобы защитить свой дом от нашествия монстров. «Что-то прогнило в датском королевстве». Сумеет ли человечество подготовиться к последней битве, в которой решится его судьба?

НЕПРЕМЕННЫЙ АТРИБУТ РОМАНТИКИ ТУМАННОГО АЛЬБИОНА — это сам туман. Его так много, что оценить качество графики довольно затруднительно. Как видите, он даже на арты сумел просочиться. Надеемся, что к релизу картинка прояснится!

ЗНАКОМСТВО С НОВИЧКАМИ

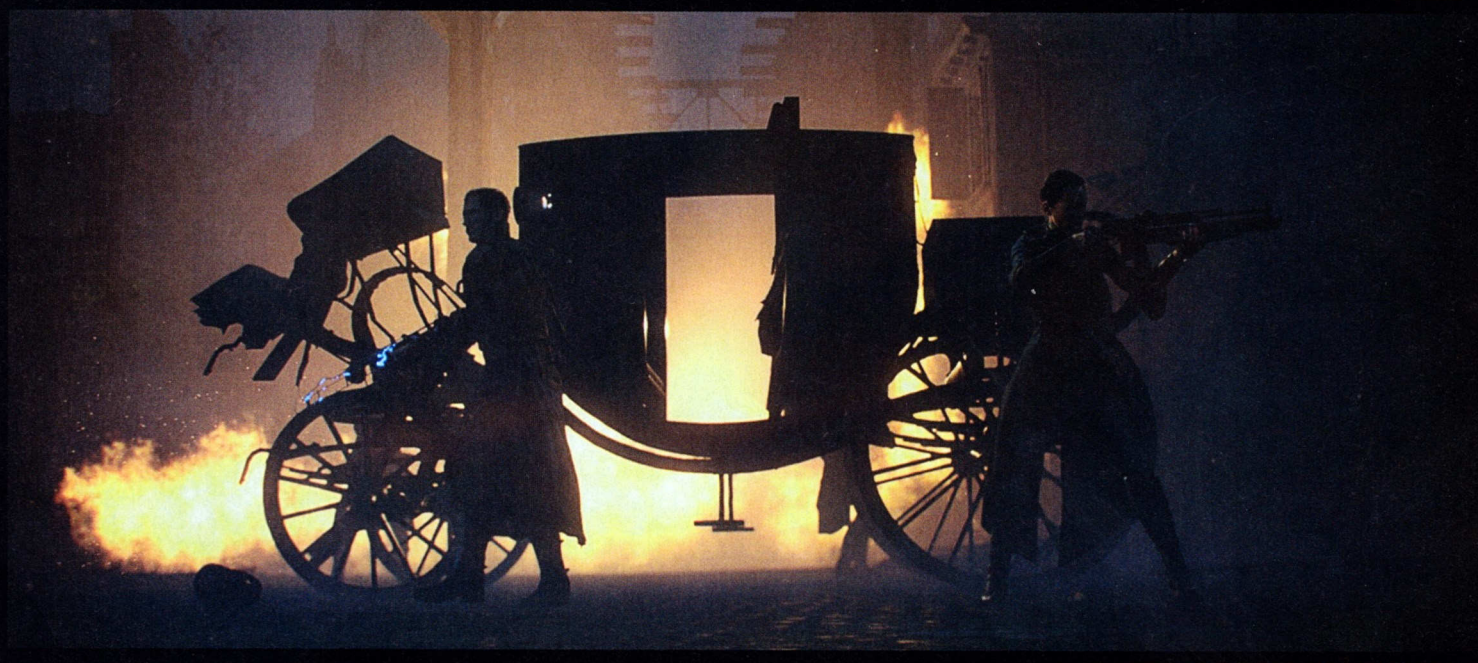
Имя **Ready at Dawn** игрокам пока незнакомо — все десять лет своего существования команда промышляла в основном созданием игр для портативов. Студия считается независимой, однако все это время жила в «гражданском браке» с **Sony**, делая эксклюзивы для PSP (хотя и сходила разок налево к **Nintendo**). Оно и понятно, ведь основали ее выходцы из **Naughty Dog**, которые не гнушались переманивать к себе бывших коллег — например, творческого директора **Uncharted: Drake's Fortune** Дэна Арея. Пользуясь доверительными отношениями с Sony, студия оказалась в числе первых, кто начал работать над играми для PS4. Кто знает, если The Order: 1886 станет хитом, Ready at Dawn вполне может стать внутренней студией на уровне Naughty Dog.

Первые задумки появились у разработчиков еще в 2005 году. Как вспоминает Рю Вирасурия, один из основателей Ready at Dawn, ранние концепты были совершенно непохожи на то, что мы видим сейчас, — достаточно сказать, что игра называлась Requiem, а ее действие происходило в Иерусалиме, во времена

Город на грани

Чтобы создать альтернативный Лондон из мира The Order: 1886, в сентябре 2011 года группа из двадцати художников отправилась в Англию на поиски материалов. Они снимали старые здания, памятники, мостовые, мелочи типа антикварных дверных петель или красивой каменной кладки. На основе 38 000 сделанных фотографий они начали лепить собственный город, который сильно отличался от того, что мы знаем по рассказам о Шерлоке Холмсе.

Здесь сохранились его наиболее известные достопримечательности — Тауэрский мост, Биг-Бен, собор Святого Павла, но война с полукровками наложила свой отпечаток. Город окружают крепостные стены, а воздух патрулируют боевые дирижабли. Этот Лондон в чем-то похож на Нью-Йорк начала двадцатого века: метро, линии которого пролегают не только в туннелях, но и по надземным эстакадам. Газовые фонари повсеместно сменили электрические лампы, яркие вывески в богатых районах напоминают о Таймс-Сквер. Но рядом с блеском и благополучием можно встретить нищету и разруху, на горизонте постоянно видны силуэты сторожевых башен, а прожектора неустанно обшаривают пространство в поисках угрозы — все это не дает забыть о том, что этот город, как и весь мир, живет на грани между жизнью и смертью.



НЕСКОЛЬКО ВЫСТРЕЛОВ ИЗ ТЕРМОПУШКИ, и на поле боя становится по-настоящему жарко.

Крестовых походов. Но в 2007 году вышел **Assassin's Creed**, и от этой идеи отказались, чтобы не повторяться.

Так появились туманные улицы Лондона 1886 года, монстры-полукровки, повстанцы, персонажи из легенд о короле Артуре, социальный конфликт и суровые рыцари Круглого стола на стимуляторах и с энергетическими пушками… Этакий стимпанковский киберпанк, замешанная на британском фольклоре ретро-антиутопия. Что и говорить, Ready at Dawn смогла создать действительно интересный сеттинг, вот только и на этот раз она немного опоздала. В последнее время викторианские мотивы встречаются в играх довольно часто — Dishonored, Amnesia: A Machine for Pigs, готовящийся к выходу Thief и прочие. Что поделать, все придумано до нас. В любом случае это куда оригинальнее, чем спасать США от террористов или отрывать уши эльфам в фэнтезийных мирках.

Сценарий для игры писал упомянутый выше Рю Вирасурия, а также Кирк Эллис, сценарист сериала «Джон Адамс», обладатель премии «Эмми». «Самое забавное, что он даже не игрок. Думаю, никто не ожидал, что мы наймем его в качестве сценариста. Однако моим единственным требованием для кандидата на эту должность было «не надо мне никаких игроков». Игру мы и сами можем сделать. Мне нужно, чтобы он принес в нее нечто совершенно новое, что-то, что мы могли упустить», — говорит Рю.

СМОТРИМ КИНО!

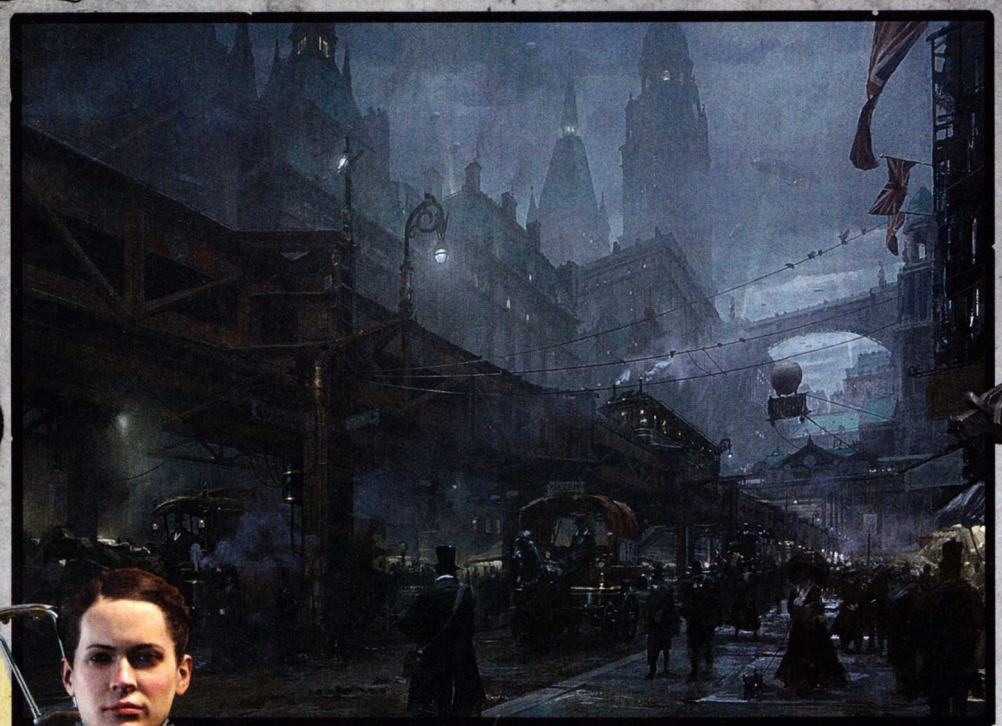
Как мы уже упомянули, в детстве Ready at Dawn была укушена Naughty Dog, и это не прошло даром. Студия заразилась стремлением делать кинематографичные игры, а в качестве образца выбрала **Uncharted 2: Among Thieves**. «Вторая часть этой игры вызывала у людей эмоции не хуже, чем голливудский блокбастер. Мы, конечно, не собираемся копировать все, что они сделали, просто хотим подарить людям похожие ощущения», — хвалит своих бывших коллег Рю.

Когда разработчики говорят о том, что игра будет кинематографичной, речь идет не только о крутой режиссуре и захватывающем сюжете. Игра действительно будет походить на кино: искажения от линз, блики, блюр, засветка. «Это ощущение «все как в кино»… люди так привыкли к нему, что даже не понимают, откуда оно берется. Когда вы смотрите фильм, вы не задаетесь вопросом, откуда берутся блики, вы не спрашиваете, почему картинка зернистая, и не обсуждаете освещение в кадре. За последние тридцать лет это просто стало нормой. И только когда эти эффекты пропадают, мы вдруг озадачиваемся — постойте-ка, с этой картинкой что-то не так! Поэтому в игре будет множество спецэффектов. Компьютерная графика зачастую выглядит слишком чистой и гладкой. Мы же добавили туда немного грязи. И нам нравится, что игра будет выглядеть грязной, это сильно добавляет кинематографичного реализма», — говорит Рю.

Кинематографичность — это, наверное, здорово, но как насчет геймплея? Он вообще будет? Ну что же, поздравим компанию Sony с мини-революцией

ЛЕДИ ИГРЕЙНА И COMBO GUN. Это оружие может стрелять как смертельными, так и несмертельными зарядами, но, судя по виду леди, на второй вариант врагу рассчитывать не стоит.

АЛЬТЕРНАТИВНОМУ ЛОНДОНУ НЕ ПОВЕЗЛО немного позже — альтернативный Великий пожар 1886 года спалил все дотла,



АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ЛОНДОН 1886 ГОДА напоминает Нью-Йорк начала века: грязь, пар, эстакады метро и толпы народа.

в игровой журналистике: теперь, говоря об играх, особенно об эксклюзивах для PlayStation, придется каждый раз уточнять, есть ли в ней геймплей. Потому что вполне может и не оказаться, наглядным свидетельством чему служит **Beyond: Two Souls** и прочие хевирейны. К счастью, The Order: 1886 новая мода обошла стороной.

Мы получим более-менее стандартный шутер от третьего лица с укрытиями и системой QTE для рукопашных схваток. К счастью, это будет не тот бессмысленный и беспощадный QTE, от которого любой нормальный игрок сделает uninstall, а чуть более умный: время замедлится, игрок сможет осматриваться по сторонам в поисках подходящих предметов и при возможности задействует их, чтобы быстро расправиться с врагом. Также в игру добавят интерактивные кат-сцены. В качестве примера разработчики показали момент, где герой оттаскивает с поля боя раненого, а игрок тем временем управляет прицелом, отстреливая наседающих врагов.

ТЕХНОЛОГИИ

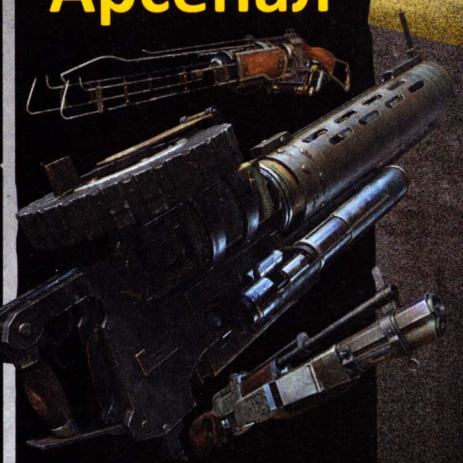
В 2009 году, еще до того, как игра вступила в стадию предпродакшена, Ready at Dawn решила создать собственный движок нового поколения. Главной его фишкой стала поддержка физики мягких тел и деформация всех имеющихся в игре объектов. Она позволит гнуть металлоконструкции в реальном времени, оставлять на материале поверхности от пуль (настоящие вмятины, а не текстуры), а кирпичная стенка от удара будет вспучиваться, прежде чем рассыпаться на куски. Кроме впечатляющих эффектов, новая физика позволит добавить в игру множество мелочей, которые с первого раза и не заметишь.

«При использовании физики мягких тел все объекты имеют степень упругости. Они могут быть по-настоящему мягкими, как подушка, а могут и довольно жесткими, как ящик. Однако если его уронить со второго этажа, он тоже хоть немного, но сплющится, потому что сделан из дерева. Вы этого даже не заметите, пока кто-то не обратит ваше внимание, тем не менее при расчете того, как он ударится о землю, как он подпрыгнет и будет катиться, игра учтет, что это не абсолютно твердое тело, что оно имеет свою упругость», — говорит Рю Вирасурия.

В показанной на gamescom 2013 технодемке уровень разрушаемости окружения был очень высок. Ограды, стекла, предметы интерьера… Специально для журналистов разработчик отспаунил на уровне кучу плюшевых медвежат, после чего методично начал отстреливать им лапы и головы. Но подождем показа настоящего геймплея, прежде чем делать окончательный вывод. Слишком уж часто нам обещали «крутое разрушаемое окружение», но в итоге все оказывалось не так уж круто (укоризненно смотрим в сторону **Battlefield 4**). Хотя надежда на чудо все же есть, красивыми технодемками нас кормят уже не первый год, должны же когда-нибудь эти технологии появиться и в настоящих играх?

До сих пор за создание атмосферы игрового мира отвечали художники и моделлеры, а их труд дорог — поэтому до мелочей у них просто не доходили руки. Однако новые технологии позволяют создавать удивительные вещи с минимумом усилий. В мире The Order: 1886 ветер развевает полотнища флагов, причем два висящих рядом флага будут трепыхаться совершенно по-разному. Одежда естественно сминается при движении, и не нужно аниматоров, чтобы задавать дви-

Арсенал



Жанр стимпанка хорош тем, что дизайнеры получают полную свободу при создании оружия, поэтому разработчики обещают добавить в игру внушительный арсенал, состоящий из самых передовых и необычных образцов военных технологий XIX века. Arc Gun — энергетическое ружье, Combo Gun — в одном режиме это обычная винтовка, но если игрок не хочет убивать врагов, то может просто отбросить их специальным зарядом. И, наконец, хит сезона — Thermite Gun. Его заряды выпускают удушающий врагов горючий газ, при поджоге которого местность превращается в филиал местного крематория. Все это экспериментальные модели, а потому пользоваться ими опасно. Новая пушка может запросто взорваться прямо у вас в руках. Поэтому у героев есть и более традиционное снаряжение типа полуавтоматических пистолетов, автоматов, гранат и прочего.

ВИКТОРИАНСКАЯ АРХИТЕКТУРА позволит сражаться в элегантной обстановке: вместо камней, деревьев и мешков с песком мы будем прятаться за красивыми памятниками, оградами и тумбами. Как и подобает приличным джентльменам.

Четыре мушкетера

Так как орден является местным эквивалентом Круглого стола из легенд о короле Артуре, то и имена действующих персонажей подобраны соответствующие. Главным героем станет сэр Галахад, один из наиболее старых и уважаемых рыцарей ордена. В бою он полагается на трех своих верных соратников. Мудрый и закаленный в боях воин Себастьян Мэлори, также известный как сэр Персиваль. Он назван в честь автора «Книги о короле Артуре и о его доблестных рыцарях Круглого стола», а его псевдоним — имя одного из рыцарей. Маркиз де Лафайет пользуется псевдонимом Пендинг: он присоединился к отряду Галахада позже всех, но у него есть богатый боевой опыт и талант стратега. Разработчики дали ему имя известного политика, принявшего участие аж в трех революциях. И, наконец, леди Игрейна. Вообще-то в артуровском цикле так зовут мать самого Артура, но очевидно, что разработчики этот факт решили проигнорировать. Ее настоящее имя Изабелла Д'Аргайл, ее тренировал сам Галахад, и хотя они друг другу не безразличны, суровые боевые будни и преданность идеалам ордена не располагают к развитию между ними романтических отношений. И правильно. Знаем мы эти отношения, видели у BioWare. Сначала охи-вздохи в кат-сценах, затем нелинейные диалоги и выбор романтических интересов, а потом сэр Галахад будет целоваться в углу с сэром Мэлори. Уж лучше пусть монстров убивают.

жение каждой складки, — все делается автоматически.

Раньше для создания рельефной текстуры требовалось вручную обрабатывать фотографии, создавая карты рельефа. В Ready at Dawn на текстурах экономить не будут, разработчики решили эту проблему с помощью простой и мощной технологии сканирования. Их сканер, по сути, это лишь стол с закрепленной над ним камерой и несколькими светодиодами. На стол кладут образец, например кусок ткани, и делают несколько снимков, каждый раз подавая свет с разных направлений.

Программа сравнивает снимки, изучает отбрасываемые микронеровностями тени и автоматически строит карту рельефа. Так, положив кусок грубой холщевой ткани, можно получить ее рельефную текстуру, на которой можно будет различить каждую ниточку. Тем же способом можно отсканировать и более крупные предметы типа гипсовых барельефов — конечно, это не совсем трехмерный сканер, но для создания текстур более чем достаточно. Так что мутных текстур в The Order: 1886 не будет.

Когда разработчики говорят о технологиях, они часто хвалят PS4 — какая это классная платформа, как отлично их движок приспособлен к ее архитектуре, подчеркивая, что им не важна прибыль, а только лишь творчество, и потому они делают эксклюзив: мол, уж лучше сделать для кого-то одного, но выложиться по максимуму. При этом на выставке gamescom студия предпочла показывать демку игры на PC. Конфуз.

■■■

В эпоху бесплатных онлайновых игр The Order: 1886 можно похвалить лишь за то, что он собирается быть самым обычным линейным шутером с упором на сюжетную кампанию. Что касается мультиплеера, то разработчики даже не знают, будет ли он вообще. Хотя кооператив сделают почти наверняка — не зря ведь в бою участвует сразу четыре персонажа. Разработчики собрали в игре множество передовых технологий, и хотя каждая из них в отдельности не тянет на революцию, все вместе они способны задрать планку качества графики в компьютерных играх на совершенно небывалую доселе высоту. Впрочем, еще раз оговоримся, что хвалить проект пока рано, стоит дождаться показа реального геймплея. Уж слишком вкусно выглядят проведенные демонстрации. Разумеется, одни технологии без помощи сюжета и геймплея погоды не сделают, но у студии достаточно опыта, плюс ей помогает команда из **Santa Monica Studio** (создатели God of War), да и не они одни, вероятно. Sony не бросит один из самых многообещающих эксклюзивов на произвол судьбы. Выход игры состоится не ранее осени 2014 года, что и к лучшему: к тому времени количество PS4 должно стать достаточно большим, чтобы обеспечить игре приличные продажи. ■

Будем ждать?

Самый неоднозначный проект грядущего года все-таки сумел сохранить свои тайны. Интереснейший сеттинг и сюжет — но от неизвестной студии, не имевшей дела с проектами класса AAA. Что же получится в итоге?

Процент готовности: 70%

ДАТА ВЫХОДА
2014 ГОД

ЖАНР
FPS
ИЗДАТЕЛЬ
WARNER BROS.
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СОФТКЛАБ
РАЗРАБОТЧИК
TECHLAND
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3, XBOX ONE, PS4

DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK

ЗОМБИ ТОЖЕ ЛЮДИ

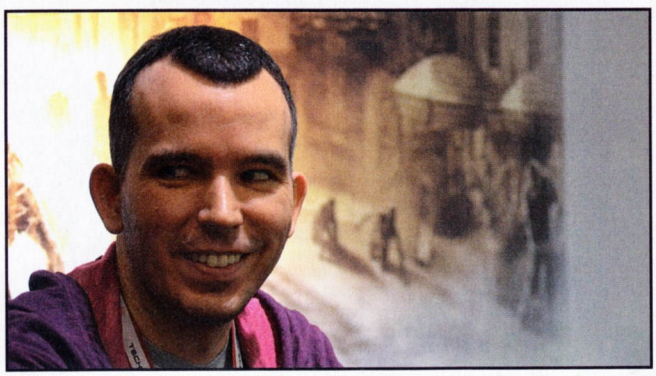
МАКСИМ ИВАНОВ

Несмотря на то, что оригинальный **Dead Island** был скучной игрой, у него нашлись свои поклонники. И это неудивительно — открытый мир и атмосфера «вымершего» курорта заставляли забыть о топорной боевке и невнятном сюжете. Солнечный антураж сработал и в **Dead Island: Riptide**, но за прошедшее время геймплейные огрехи стали еще заметнее. Ключевых изменений или улучшений в дополнении не было, аддон больше напоминал не самостоятельный продукт, а пак с новыми картами. По Сети поползли слухи: **Techland** халатно отнеслись к Riptide якобы из-за того, что сотрудники студии все это время трудились над полноценным продолжением для следующего поколения консолей. Правда оказалась куда интереснее. По мотивам Dead Island анонсировали MOBA-игру, а наследником серии объявили совсем другой проект — **Dying Light**.

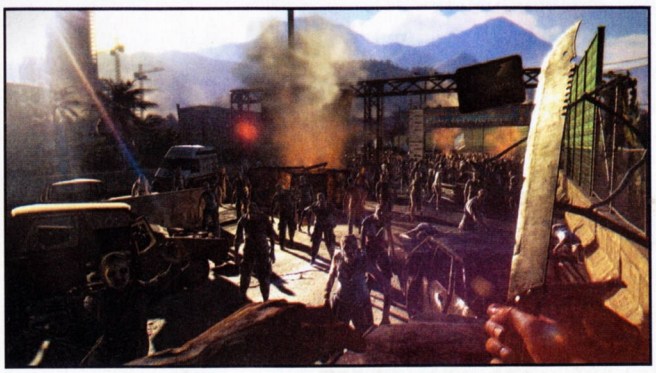
С КРЫШИ НА КРЫШУ

При взгляде на Dying Light возникает резонный вопрос: зачем полякам понадобилось создавать отдельный сериал про зомби, если у них есть Dead Island? С виду отличий нет вовсе: открытый мир, живые мертвецы, ролевые элементы. Все это мы уже видели, причем у тех же Techland. В чем все-таки разница? «Мы приступили к работе над новым франчайзом, потому что у Dying Light иная, ни на что не похожая концепция, — заявляет Радослав Грабовски, бренд-менеджер студии. — Эта игра не про методичное нашинковывание ходячих. То есть номинально — да, это одна из составляющих геймплея, но главную роль мы отвели именно паркуру».

При сравнении с **Mirror's Edge** Грабовски недовольно морщит нос. В игре **DICE** бег с препятствиями был просто способом добраться из точки А в точку В, тогда как в Dying Light он стал средством выживания. Судя по увиденному нами, так оно и есть. Сражений и забегов по крышам будет примерно поровну, где-то пятьдесят на пятьдесят. Кроме того, трейсерские навыки помогут не только в передвижении по

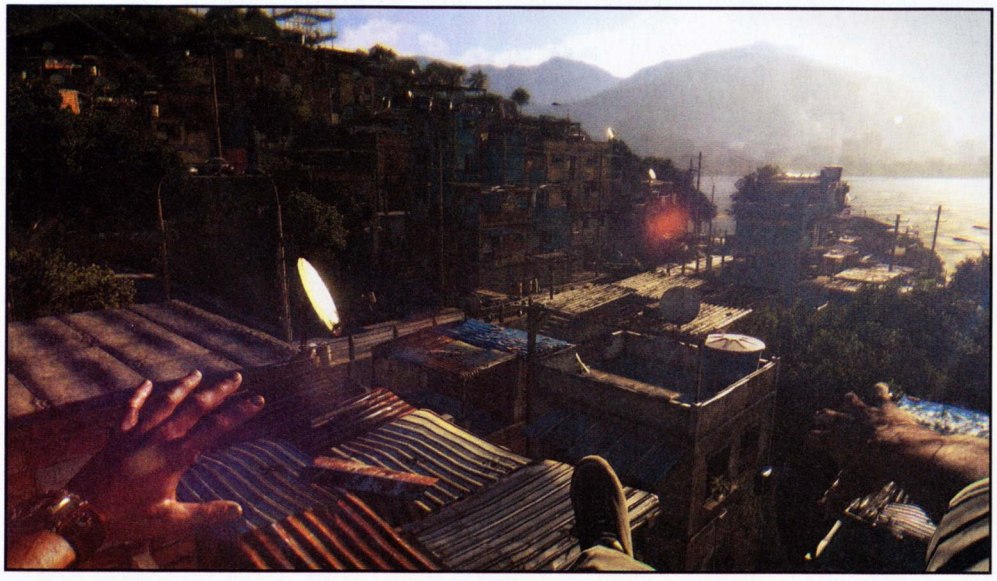


НА НАШИ ВОПРОСЫ о Call of Juarez Радослав отвечать не стал, хоть он и работал над последними играми серии.



В ТАКИХ СИТУАЦИЯХ не поможет ни мачете, ни бомба-вонючка. Остается одно — бежать!

НЕКОТОРЫЕ ЛОКАЦИИ сильно напоминают S.T.A.L.K.E.R., а если еще вспомнить, что в игре будет своеобразная борьба группировок...



ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ лихо перепрыгивает с крыши на крышу. А что — очень даже удобная навигация по городу. И стража не мешает, не то что в Assassin's Creed!

ОНО ЖИВОЕ!

Кооперативный режим во многом спас Dead Island от забвения, поэтому нет ничего удивительного в том, что поляки снова вернулись к этой идее. Формула все та же: рука об руку с напарником крошите ходячих, слоняетесь по округе и выполняете различные квесты. Но в этот раз Techland зашли немного с другой стороны. К сессии могут подключиться и другие люди, которые выступят уже в роли ваших врагов, — им отведена роль зомби, причем не простых, а особенных, со специальными умениями. В чем заключается их задача и что умеют ходячие-игроки, Радослав не рассказал, но пообещал, что студия скоро объявит новые подробности. Сплитскрина, судя по всему, по-прежнему не будет, зато для совместного прохождения сделали отдельную сюжетную кампанию. А вот что касается соревновательного мультиплеера, то с этим пока что все туманно. Впрочем, из оговорок Радослава мы поняли, что над ним все-таки работают.

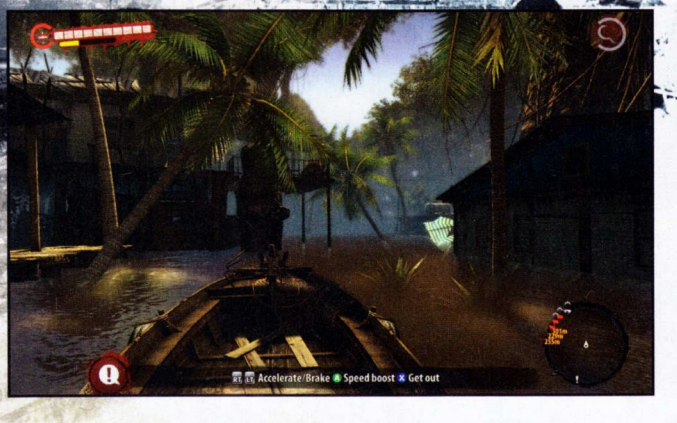
уровням, но и в схватках. «Да, в Mirror's Edge Фэйт могла дать противнику сдачи, но боевая система не была привязана к паркуру. Драки и бег по стенам существовали отдельно, у нас же эти умения дополняют друг друга», — подчеркивает Радослав.

Так, главный герой в лучших традициях Дюка Нюкема отвешивает противникам пинки и сбивает их в подкате. Тут нужно учесть и другую ключевую особенность — локации стали многоуровневыми. Это значит не только то, что вы, словно Эцио или Натан Дрейк, сможете залезть куда угодно, но и обратное: вездесущие зомби достанут вас, где бы вы ни прятались. Отсюда и практическое применение паркура: взбираетесь на ближайшую возвышенность и начинаете сталкивать зарвавшихся мертвяков вниз, к собратьям. Но и это еще не все. Мертвецов можно использовать как трамплин — достаточно запрыгнуть к ним на плечи и ухватиться за нужный выступ. Или, как вариант, оттолкнуться от зомби и начать прямо в воздухе обстреливать неприятелей — то еще зрелище!

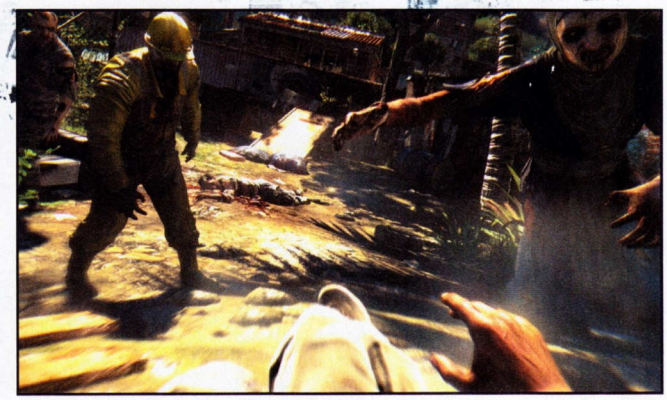
Со временем герой обучится новым трюкам и сможет бегать по стенам в стиле **«Принца Персии»**, но навыки не придут из ниоткуда. Для развития собственных способностей вам понадобятся тренеры, вот они-то и помогут раскрыть возможности вашего тела. В показанном демо поляки представили уже опытного персонажа, но игру вы начнете за новичка в мире паркура.

А ЗОМБИ-ТО — НЕНАСТОЯЩИЕ!

Бои чаще всего проходят на ближних дистанциях, и потому удобнее всего использовать холодное оружие — например, мачете, на раз-два отсекающий врагам руки и ноги. Есть для этого и другая причина. Враги сбегаются на звуки выстрелов, так



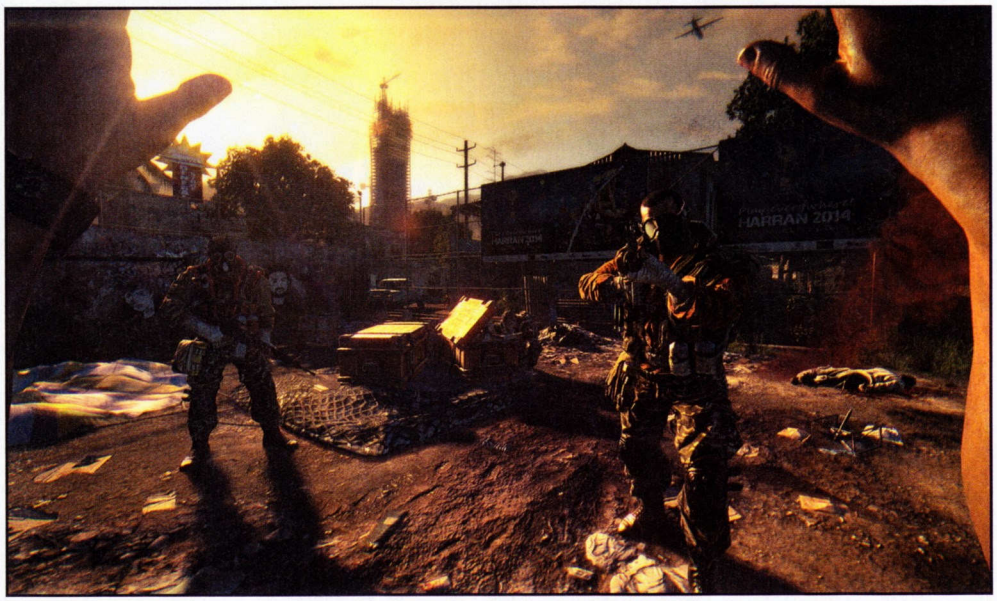
ДЛЯ СРАВНЕНИЯ — скриншот из Dead Island: Riptide.



ПОДКАТ — средство на все случаи жизни. Проверено Фэйт и лично нами в Warface.

НА ДВА ФРОНТА

Релиз Dying Light совпадет с переходным этапом между старым и новым поколением консолей. Геймплейных отличий, впрочем, не будет, Techland не хотят никого обижать и обделять контентом. PC, PS4 и Xbox One порадуют владельцев улучшенным освещением и реалистичными визуальными эффектами: дым и огонь выглядят просто потрясающе. Но этим дело не ограничится. Например, версия для PS4 задействует не только сенсорную панель DualShock 4, но и световой индикатор на передней панели (похожий на тот, что находится на конце Move). Стоит включить фонарь, и индикатор начнет мигать, а если вас убьют, его цвет окрасится в кроваво-красный. Ничего революционного, и тем не менее — приятные мелочи, помогающие глубже погрузиться в атмосферу. Мы также спросили Радослава о поддержке второго экрана. Грабовски не сказал ничего конкретного, но упомянул, что они раздумывают над использованием планшетов и — сюрприз — Oculus Rift, чьи девкиты лежат у них в студии. Поляки пробуют, экспериментируют, но даже им не известно, во что это в итоге выльется.



КАК МЫ И ГОВОРИЛИ, в Dying Light врагами выступят не только зомби, но и обыкновенные выжившие.

что с пушками нужно быть осторожнее. Парочку ходячих вы, конечно, убьете без особого труда, но на их место прибежит еще десяток. Как и в случае с Dead Island, поляки не обошли вниманием крафтинг — оружие поддается апгрейду. Более того, вы сами сможете смастерить что-нибудь из подручных средств — допустим, биту с торчащими из нее гвоздями. Ну или присоединить к ней машинный аккумулятор, и тогда при каждом ударе по телу противников будет проходить электрический ток.

Кроме привычных ножей и пистолетов, вам будут доступны так называемые бомбы-вонючки. Феромоны, содержащиеся внутри, привлекут врагов: противники сбегутся к месту, откуда начал распространяться запах, а вы тем временем прокрадетесь мимо них.

«Вот вы говорите: опять зомби. А ведь в Dying Light зомби как таковых и нет, только зараженные», — пожимает плечами Грабовски. Однако на наши вопросы о природе эпидемии Радослав с сожалением качал головой, дескать, об этом пока нельзя говорить — спойлер. Впрочем, неважно, мертвые или инфицированные, на практике враги ведут себя как типичные зомби, все остальное — нюансы.

Techland говорят о двадцати типах инфицированных, но всех, естественно, пока не объявили (интересно, сможем ли убежать от зараженной своры добермановв?). Помимо стандартных «кусачих» зомби, в Dying Light встретятся и другие, более грозные типы. Будут в игре и ходячие-переростки, кидающиеся в вас вырванными кусками земли, и верзилы, плюющиеся дымящейся кислотой. Словом, все как у всех. Интерес вызывают разве что люди, еще не до конца обратившиеся в зомби, но и они напоминают о **The Last of Us**.

НОЧНАЯ ЖИЗНЬ

Однако в Techland не ограничились слепым копированием чужих идей. В игре задействована динамическая смена суток, которая прямым образом влияет на геймплей. Днем зараженные ведут себя как сонные мухи: вяло реагируют на живых, их движения медлительны. При свете луны злобные твари становятся более агрессивными, инфицированные начинают быстрее бегать, больнее бить. Ночью наружу выползают совсем уж жуткие существа, которых не встретишь днем. Отдельных их представителей почти невозможно убить — например, Волетайла. Один его вид внушает страх: голый, с раздвоенной нижней челюстью, брр! Волетайл невероятно силен и способен учуять вас издалека. Этот монстр будет преследовать до тех пор, пока вы как следует не спрячетесь. Ну или пока вас не убьют.

Время суток отразится и на некоторых квестах. Представьте себе «гнездо», своеобразную базу мертвецов. «Мы называем это место «гнездом», потому что зараженные постоянно сюда возвращаются, — поясняет Радослав. — Днем туда очень сложно проникнуть, ходячие находятся слишком близко друг к другу, их чертовски много, вы просто не протолкнетесь. Но если вернуться ночью, в определенное время, вы увидите, что зомби разбрелись кто куда. У вас появится небольшое окно до их возвращения, за этот промежуток вам и нужно будет выполнить миссию — заложить взрывчатку». Также Грабовски дал понять, что динамическая смена суток не единственное, над чем сейчас работают Techland. Вполне возможно, поляки включат в игру и разные времена года (кажется, The Last of Us задала новый тренд), кото-

РАДОСЛАВ НИ О ЧЕМ ТАКОМ НЕ УПОМИНАЛ, но, судя по всему, ночью врагов можно будет ослепить светом фонаря.

рые по-своему будут влиять на зомби-фауну.

ПОСЛЕДНИЕ ИЗ НАС

Поляки тщательно скрывают все, что касается сюжета. Нам удалось выяснить, что в Dying Light будет несколько играбельных персонажей (сколько именно — секрет), но о том, кто они и как оказались в эпицентре катастрофы, пока известно очень мало — лишь то, что они, равно как и другие спасшиеся, учатся выживать в условиях зомби-апокалипсиса. Грабовски намекнул, территория, на которой будет проходить игра, оцеплена — объявлен карантин, никого не впускают и не выпускают. Мы окажемся в своего рода биологической ловушке. Игра охватит первые дни распространения вируса, так что основная сюжетная линия наверняка будет посвящена побегу из зараженной зоны.

По настроению Dying Light сильно отличается от Dead Island. Например, в одной из миссий главный герой собственноручно обрушит небоскреб (к слову, один из немногих во всем городе). Сложно представить нечто подобное в рамках предыдущих проектов Techland. Однако разработчики сохранили главное — открытый мир и свободу исследования. Вам не будут диктовать, куда идти и что делать. Действие игры развернется уже не на тропическом острове, а в городе и его окрестностях (возможность выбраться на природу все-таки будет). Место действия выдуманное, но авторы вдохновляются постройками европейского и ближневосточного типа. «Некоторые здания покажутся вам знакомыми, но о стопроцентном сходстве речи не идет. То есть, к примеру, Кремля в игре вы не увидите», — шутит Грабовски.

Dead Island славилась своими необъятными уровнями, и Радослав обещает, что чего-то подобного стоит ожидать и от их новой игры. Речь идет не о дотошном моделировании городских районов, а о разнообразии пейзажей. Например, можно будет отправиться в сельскую местность и погулять среди заброшенных ферм. Сейчас разработчики подумывают над тем, чтобы включить в Dying Light еще и подземные локации. Поэтому ощущения того, что вас заперли в четырех стенах, возникнуть не должно — один вид ландшафта плавно сменяет другой.

ДУРНАЯ РЕПУТАЦИЯ

Некоторые действия влияют на концовку — игра будет отслеживать ваши поступки. В Dying Light нет плохих или хороших решений, но вам в любом случае придется столкнуться с их последствиями, пусть и не напрямую. Возможно, это как-то связано с системой случайных событий. В один прекрасный момент вы окажетесь в ситуации вроде той, что мы видели в демо. Главный герой набредает на домик, в котором выживший отбивается от толпы мертвецов. Соответственно, варианта два: помочь или пройти мимо. Даже если вы решите отправиться по своим делам — не факт, что квест закончится. «Счастливчик» может выбраться из передряги, и он уж точно не забудет, как вы его бросили. И да — в игре нам предстоит сражаться не только с инфицированными, но и с обычными людьми, так что спасением «утопающих» пренебрегать не стоит, тем более что такие поступки формируют вашу репутацию.

Выполняя задания одной группы выживших, вы зарабатываете их лояльность, но эти же действия могут привести к тому, что ваши поступки разозлят членов другого отряда, которые при встрече откроют по вам огонь. К слову, бомбы-вонючки сработают и против людей. Достаточно бросить в неприятелей приманку, и феромон привлечет к ним зомби со всей округи. Начнется пальба, паника, гам, и в итоге ходячие выполнят за вас вашу работу. Бывают и другие ситуации. Допустим, вы встретили выживших-нейтралов. Они обыскивают местность на наличие припасов, и шатающий рядом чужак им ни к чему — вы не из их команды, так что с чего бы им делиться едой и патронами? Мародеры предупредят, чтобы вы не лезли, но если их не послушать, завяжется перестрелка.

■■■

Игра находится в разработке уже полтора года. На «Игромире» нам показывали альфа-версию, и выглядела она очень хорошо. Тревожит другое. Techland — не та студия, за продукцию которой можно не беспокоиться. В послужном списке команды присутствуют как отличные игры (**Call of Juarez: Bound in Blood**), так и откровенный шлак (**The Cartel**). Dead Island, как ни крути, жанровой вехой тоже не назовешь. И в этом беда. Dying Light выглядит самым амбициозным проектом Techland, но справятся ли его создатели — другой вопрос. А учитывая, что игра выходит сразу на пяти платформах, дурное предчувствие становится еще сильнее. Будем надеяться, желание охватить наибольшую аудиторию не ударит по качеству. ■

Будем ждать?

Амбициозный шутер про зомби и паркур от авторов Dead Island и Call of Juarez.

Процент готовности: 75%

ИГРОМИР

ТЕРРИТОРИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

МОСКОВСКАЯ ЖАРА

Четыре дня и одни похороны

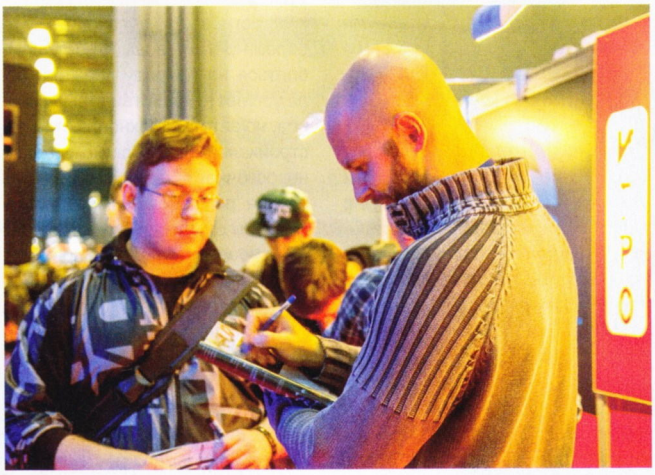
Материал подготовили:
Геворг Акопян, Ян Кузовлев, Александр Пушкарь,
Андрей Скочок, Максим Иванов, Любовь Гулидова, Захар Бочаров, Денис Мурин

Восьмой по счету «Игромир» стал, пожалуй, самым лучшим. Причем не только по нашим ощущениям — о росте говорят внушительные цифры: за четыре дня выставку посетило более 130 тысяч человек (для сравнения, в этом году на gamescom, куда слетается вся Европа, было 340 тысяч), на 50 стендах разместилось 150 компаний, включая «Игроманию», а понадобилось им для этого аж 25 000 квадратных метров.

Но что куда важнее статистики — был заметен качественный рост сразу по многим направлениям. Нам, журналистам, на «Игромире» обычно нечем заняться: все важные игры мы успеваем посмотреть сначала на E3, а потом еще разок пробежаться по ним в Кельне. Нельзя сказать, что в этом году в Россию привезли кучу эксклюзивов, но они, во-первых, все же были (самый громкий — **Dying Light** от **Techland**), а во-вторых, на выставке можно было в спокойной обстановке посмотреть все интересующие проекты, включая тайтлы для PS4.

Ну а поговорить уж точно было с кем: в Москву приехал основатель **CD Project Red** Марчин Ивински, с удовольствием рассказывал о **Beyond: Two Souls** Гийом де Фондомье (мы вместе прилетели с парижской премьеры игры, на которой Гийом выступил ведущим), прибыли разработчики **Call of Duty: Ghosts**, нового **Thief**, последнего «**Шерлока Холмса**», **Killzone: Shadow Fall**, **Dark Souls 2**, **Divinity: Dragon Commander** и многие, многие другие. Результатом такого богатства стал самый масштабный и самый информативный материал о выставке за всю историю журнала.

Но «Игромир», конечно, в первую очередь мероприятие для рядовых игроков — здесь они могут лично пощупать все готовящиеся проекты и выиграть ценные призы. Шумные стенды **World of Warplanes** и **War Thunder** мерялись мускулами, привлекая толпы интересными конкурсами, рядом расположился мини-форт **World of Tanks**, где разыгрывали автомобили Volkswagen Amok и Volkswagen Scirocco, у зоны **League of Legends**, кажется, люди вообще ночевали, ну а демостенды с консолями нового поколения пользовались повышенным спросом: чтобы подержать в руках контроллер PS4 или сразиться в



Battlefield 4 на Xbox One, нужно было отстоять в очереди как минимум час-полтора.

Еще на выставке можно было купить уникальные сувениры и редкие издания игр (у магазинов **Nintendo** и «**1С**» было не протолкнуться), пообщаться с единомышленниками и просто сфотографироваться с красавицами-стендистками и косплеерами. Чуть дальше по течению вас ждет отдельный материал об этих замечательных людях, но заранее скажем — уровень российских мастеров костюма и грима вырос настолько, что даже немецкий gamescom может позавидовать. Сложнейшие наряды, нетривиальный выбор героев, отличная актерская игра… браво!

Да и вообще — «Игромир 2013» был ни капельки не хуже кельнской выставки. Да, какие-то игры до России не доехали, а «Крокус» — не Koelnmesse, но зато здесь не было жуткой давки, пусть и с очередями, но можно было во все поиграть, а подарки уж точно были самыми щедрыми. С нетерпением ждем следующего «Игромира» и надеемся, что организаторы и игроки не утратят нынешнего энтузиазма. Ну а вам, дорогие читатели, мы говорим до встречи — ждем вас в гости через год на нашем стенде! ■

ИЛ-2 ШТУРМОВИК: Битва за Сталинград

Мне бы в небо

Разработчики «Ил-2 Штурмовик», одной из самых главных отечественных игр, честно признаются, что уже не могут точно посчитать количество игр в своей серии: «Это сложный вопрос, мы рассматриваем «Ил-2» как одну вселенную, которую мы постоянно обновляем. На данный момент она насчитывает больше двадцати проектов».

Двадцать проектов! Большой, постоянно обновляемый и масштабный авиасимулятор, который уже успел заслужить себе славу международного масштаба. И станет еще лучше с релизом нового дополнения — «Ил-2 Штурмовик: Битва за Сталинград», — рассказывающего об одном из важнейших событий Великой Отечественной войны.

Сейчас игра находится в стадии альфа-тестирования, а релиз запланирован на весну будущего года. На «Игромире» нам продемонстрировали пробный полет, проходивший в небе над заснеженным Сталинградом. Степень детализации, конечно, поражает: самолеты воссозданы с потрясающим тщанием. Снаружи можно рассмотреть не только каждую заклепку, но и даже царапины на корпусе фюзеляжа. Внутри кабины пилота каждый прибор, рычаг или тумблер можно разглядеть вплоть до мелких затертостей или царапин, которые оставило на них боевое прошлое. Игровой мир тоже не отстает — дальность прорисовки здесь, кажется, безграничная. Камера при этом динамичная: в любой момент полета можно переместить ее прямо к земле и рассмотреть военную технику или блики зимнего солнца, играющие на окне деревянного домика. И все это без каких-либо подзагрузок, в реальном времени.

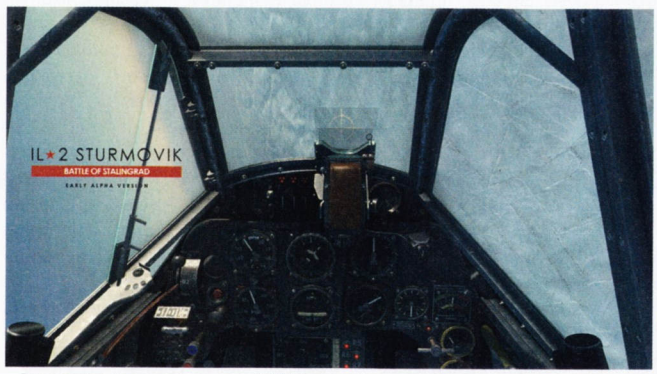
Конечно, такое удовольствие требует довольно мощного железа — новый «Ил-2» ориентирован в первую очередь под пользователей ПК. Впрочем, серия уже дебютировала на консолях вместе с IL-2 Shturmovik: Birds of Prey, портированием которой занималась студия Gaijin. Сами разработчики не исключают консольного релиза «Битвы за Сталинград» под Xbox One и PS4, но пока что сосредоточены на аудитории своих фанатов, которые владеют персональными компьютерами.

Игра будет довольно хардкорной, но порог вхождения сделают преодолимым. Иллюстрируется это примером из презентации: во время взлета можно вручную нажать все тумблеры и поднять самолет в воздух самостоятельно, а можно поручить взлет искусственному интеллекту. При этом сам процесс занимает идентичное время, все по-честному, поэтому все пользователи с точки зрения баланса будут находиться на равных.

«Ил-2 Штурмовик: Битва за Сталинград» поддерживает очки виртуальной реальности Oculus Rift, и это кардинально преображает впечатления от игры. Правдоподобность происходящего в очках становится просто пугающей: по коже бегут мурашки, а вестибулярный аппарат начинает подавать сигналы о помощи. Даже без боевой составляющей, которая в альфа-версии пока что не реализована, виртуальные полеты вызывают прямо-таки детский восторг. В реальность происходящего веришь настолько безоговорочно, что при открытии кабины пилота перед катапультированием ощущаешь дуновение холодного зимнего ветра, которого, конечно же, в комнате для презентации быть не может. Несомненно, наиболее полноценный игровой опыт возможен лишь с Oculus Rift, причем не только для «Ил-2», но и для всех авиасимуляторов ближайшего будущего.

Перед презентацией разработчики сказали, что их главной целью является заставить игрока хоть на десять секунд почувствовать себя там, в кабине пилота, в небе под Сталинградом. И даже довольно сырой билд блестяще справляется с этой задачей. Среди нас были довольно далекие от мира авиасимуляторов люди, но даже им теперь не терпится принять участие в воздушных баталиях, которые развернутся в мае 2014 года. ■

Пока что разработчики планируют впустить в воздушное пространство до ста самолетов, и эта цифра еще может вырасти.



Релиз игры запланирован на май 2014-го, но бета-тестирование может начаться уже зимой этого года.

На танках, конечно, покататься не позволят, но мы все-таки играем в авиасимулятор и покоряем небеса.

СВЕН ВИНКЕ про DIVINITY: ORIGINAL SIN

«Игромир», день второй. Народу — тьма. Если точнее, то три тьмы, то есть примерно тридцать тысяч. А завтра, говорят, будет в два раза больше. Шестьдесят. Тысяч. Людей. Да столько во всем Лондоне когда-то жило! Работать в таких условиях нелегко, и, когда поступило предложение переместиться из шумного зала в гостиницу «Аквариум» и пообщаться там со Свеном Винке, основателем легендарной Larian Studios, мы ухватились за него как за соломинку.

Свен Винке привез на «Игромир» Divinity: Original Sin, для создания которой Larian Studios впервые пришлось обратиться к краудфандингу. Не прогадали: проект собрал чуть больше миллиона долларов и игра бодро мчится к релизу.

«Почему краудфандинг? — смеется Винке. — Все очень просто. Взгляните на игру еще раз. Чувствуете, как от нее прямо-таки веет олдскулом?» Чувствуем. Original Sin как будто возвращает во времена первых Fallout и Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura. Винке не против такого сравнения. Тут вам и разветвленная система диалогов, и полностью пошаговые бои, и масса способов выполнения квестов, и открытый для исследования мир, и ролевая система, которая напоминает сильно доработанную S.P.E.C.I.A.L.

«Издатели боятся игр вроде нашей. Они не уверены, что ее удастся продать так, как ту же GTA 5. У издателей собственное видение проектов, которые они финансируют, и в том, какими эти проекты будут, финальное слово — именно за ними. Я без проблем нашел бы нам издателя, но не мог бы после этого обещать, что на пути к релизу игра останется такой, какой мы ее задумали, а не превратится в какой-нибудь Mass Effect. Поэтому мы решили искать поддержки у сообщества, и, насколько можно видеть, оно тоже предпочитает получить игру такой, какой ее видим мы».

«Подождите, а как же Might & Magic X, которую издает такой гигант, как Ubisoft? Разработчики даже выпустили раннюю бету, чтобы доказать поклонникам, что работа ведется в духе, приличествующем классическим частям серии». — «Да, есть такое. Но это лишь исключение, подтверждающее правило. В Ubisoft осторожно экспериментируют с некоторыми своими проектами — и, похоже, они сами не знают, что из этого может получиться... Смотрите, говорящая ракушка!»

Разговор с ракушкой сводится к небольшому квесту — можно выбросить ее в море (взамен она обещает щедрую награду) либо взять с собой и попробовать продать в городе.

«Наш воин начинает спорить со своей соратницей. Вы заметили, что сейчас мы управляем воином? Именно он инициировал эту вилку с ракушкой. Лучница не склонна продавать ракушку на рынке и взывает к вашему благоразумию».

Странно видеть, как Винке отвечает на слова лучницы, а уж затем игра переключает управление на нее и приходится отвечать на собственную реплику, только от лица оппонента.

«Это очень важно. Если, например, вы захотите поиграть в мультиплеере и кто-то займет место вашей лучницы, то уже этот кто-то будет отвечать вам. Но в одиночной игре придется отыгрывать роли за двоих. По результатам вашей беседы параметры персонажей изменятся — как и отношения между ними».

В какой-то момент нашей беседы игра показала нам язык и вылетела на рабочий стол.

«Да, и такое случается. Хорошо, что у нас

есть время до февраля», — смеется Винке и перезапускает Original Sin. В главном меню виден интригующий пункт «Load Module», и мы осмеливаемся прервать собеседника.

«Рад, что вы обратили внимание. Когда-нибудь мы выпустим дополнение... Вы ведь знаете, что у нас поколение DLC? — беззлобно подначивает Винке и выходит из игры. — Любая движущая сила — это в первую очередь люди, которым что-то нравится. Если людям нравится наша игра, почему бы не дать им возможности творить?»

И правда. Перед нами редактор карт. Функционала хватает, чтобы создать свой собственный мирок, с преферансом и куртизанками. Винке долго на нем не задерживается, но обещает, что возможностей редактора с лихвой хватит любому.

Разговор потихоньку выходит за рамки темы. Мы переходим к приятным воспоминаниям и судьбе ролевого жанра в целом, и в итоге беседа выводит нас к System Shock 2 (да, вот так!).

«Полностью согласен — это был огромный прорыв для своего времени. Причем заметьте, игра не устаревает! Она по-прежнему играется так, как и пятнадцать лет назад! То же липкое чувство страха и атмосфера игры про выживание. А вспомните первое появление S.H.O.D.A.N.!»

О, это мы помним. Было настолько неожиданно, что хотелось кричать. Мы сошлись во мнении, что System Shock 3 должен спонсироваться на Kickstarter. Забыли только, что права на него принадлежат Electronic Arts…

Поздно вечером нам приходит от Винке твит: «I'm sure SS3'll happen eventually, and I hope it'll live up to the standards we expect!» День определенно прошел не зря. ■

EVE: Valkyrie

Вагнер и не мечтал

Александр Пушкарь в подробностях рассматривает летящую в него ракету. Черт, где ж тут маневровые-то включаются?

Компания **CCP** приехала на «Игромир» без стенда и публичных показов не устраивала. Лишь в относительной тишине бизнес-зоны была оборудована комнатка, в которой журналисты могли пообщаться с разработчиками о текущем положении дел в **EVE Online** и **DUST 514** и опробовать новый проект студии — космический симулятор **EVE: Valkyrie**. Эта игра примечательна тем, что создается она специально под шлемы виртуальной реальности **Oculus Rift** и, пожалуй, в настоящий момент единственная, где возможности шлема используются на полную катушку.

Oculus Rift в Valkyrie — это не просто возможность свободно взглянуть на космос из кабины пилота истребителя, но еще и элемент управления самой игрой. Геймпад в руках отвечает только за перемещение в космосе и стрельбу маломощным лазером, а вот чтобы дать по противнику ракетный залп — выцеливать вражеский корабль придется взглядом. Зажимаете кнопку, поворачиваете голову так, чтобы звездолет на несколько секунд продержался в перекрестье прицела — цель фиксируется, кнопку можно отпускать. Ракеты самонаводящиеся и мчатся к цели очень быстро, но если противник вовремя сориентируется, то сможет от них уклониться.

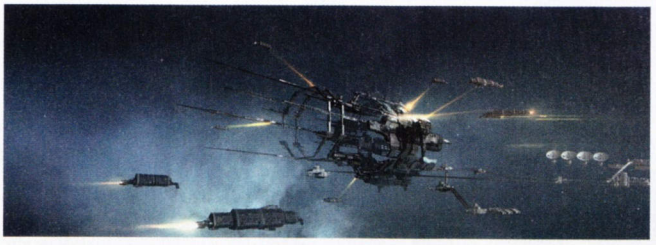
Для этого тоже используются функции шлема. Система оповещает о том, что вы стали чьей-то целью; начинаешь нервничать как раз в тот момент, когда нужно оглянуться и вычислить, с какой стороны приближается угроза. Вот они, ракеты! Летят за нами, но это ненадолго. Главное — только не терять их из поля зрения и вовремя включить маневровые двигатели, чтобы уйти с опасной траектории.

Механика проста, как в самых ранних сетевых боевиках, но, чтобы эффективно стрелять и уклоняться, приходится вертеться на стуле волчком — и вот это уже непривычно. Со стороны такие движения наверняка выглядят уморительно, но в пылу сражения стесняться обычно некогда. Да и смешки коллег все равно не слышны сквозь хорошие наушники — именно такие и нужны для полного погружения в темный, недружелюбный космос. Когда глаза видят только кабину пилота, а в ушах гремят разрывы ракет (у Джорджа Лукаса вон тоже звук прекрасно распространяется в вакууме, и ничего!), мозгу ничего не остается, кроме как поверить в происходящее.

Честно говоря, впервые мы познакомились с «Валькирией» еще весной, на исландском CCP-фанфесте, и уже делились о ней впечатлениями в блоге нашего сайта. Но тогда разработчики демонстрировали только очень ранний прототип игры, наскоро сколоченный, который всего лишь показывал механику в действии. Но с тех пор проект, прежде носивший имя EVE VR, успел заметно обрасти «мясом», в нем появился выбор фракции, увеличилось число участников в бою, капитально похорошела графика. Да и показывали игру уже на HD-версии шлема, где изображение стало гораздо четче и, как следствие, реалистичнее.

Отыграв несколько раундов (и победив в большинстве из них), мы с неохотой отложили шлем в сторонку и набросились на разработчиков с вопросами. Представители CCP в лице Алексея Рыбака и Алекса Брювера рассказали о последних новостях во вселенной EVE и DUST 514. Оба проекта продолжают развиваться, последнее дополнение к EVE, к примеру, напрочь перетрясло политическую ситуацию игры — с легкой руки разработчиков в виртуальном космосе открылись тысячи новых источников ресурсов, к дележу которых немедленно приступили все крупные корпорации.

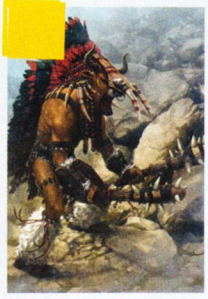
Плоская картинка никогда не передаст очарования «Валькирии». На нее надо смотреть через окуляры виртуального шлема.



К моменту выхода журнала в печать дополнение Rubicon к EVE: Online уже должно появиться. Главная его идея — забота об игроках-одиночках, которые не хотят присоединяться к большим альянсам.

В дополнении Uprising к DUST 514 разработчики наконец-то озаботились обучающим режимом. Теперь новичкам будет гораздо проще влиться в процесс.

Кстати, прекрасно осознавая, что многим игрокам интересно не столько в EVE Online играть, сколько узнавать о происходящих там событиях, разработчики внедрили в игру систему быстрой записи стримов. Раньше для этого использовали сторонние программы вроде Fraps, и часто получалось, что утилиты не было под рукой в самый ответственный момент. Но проблема уже в прошлом — отснять репортаж с места событий может каждый. Видели ли вы видеозапись сражения при Asakai, которое началось с того, что один корабль класса «Титан» вдруг залетел на вражескую территорию, и в котором в итоге поучаствовало больше трех тысяч игроков? Теперь подобного видео наверняка станет больше. ■



WARLOCK 2: The Exiled

Дважды в одну реку

Алексей упомянул, что сценаристы Ino-Co могли бы написать книгу по мотивам Warlock — вселенная у игры богатая и интересная.

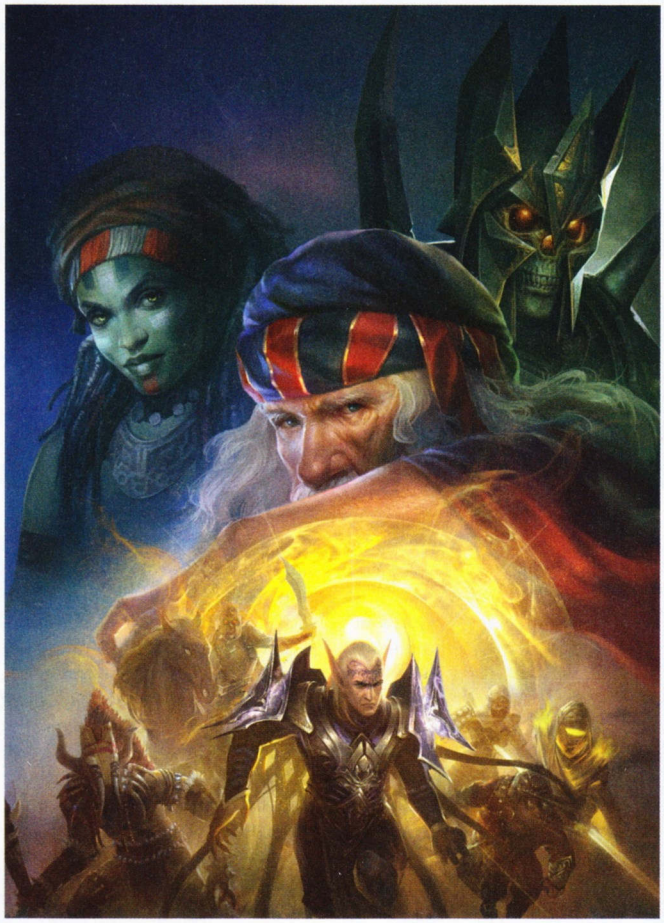
Анонс **Warlock 2** на «Игромире» не вызвал большого ажиотажа, и дело тут вот в чем. Оригинальная игра была неплохой глобальной стратегией, но ей недоставало выдумки, а заодно и твердой продюсерской руки. Авторы, краснодарская команда **Ino-Co Plus**, заимствовали идеи из самых разных проектов, но так и не сумели увязать их воедино. В первом **Warlock** угадывалось влияние **Civilization 5**, **Age of Won-ders** и **Master of Magic**. Нет ничего дурного в том, чтобы ориентироваться на лучшие игры жанра, но заимствовать нужно с умом. Неизобретательный ИИ, спорный баланс (его огрехи особенно ощущались в магических дуэлях), слабо проработанная дипломатия — этого было достаточно, чтобы разочароваться и уйти. При этом в проекте Ino-Co чувствовался творческий потенциал. Складывалось впечатление, будто **Paradox Interactive**, выкупившие права на **Majesty**, принудили Ino-Co в срочном порядке выпустить игру по мотивам. Не простаивать же лицензии! В любом другом случае настолько очевидные недостатки устранили бы еще на стадии тестирования.

Спустя полтора года Ino-Co наконец дозрели. Судя по всему, Warlock 2 будет именно таким, каким его задумывали изначально. Как и предшественник, The Exiled посвящен битвам Великих магов, но в продолжении краснодарцы сделали упор на исследование мира. Игра начинается сразу после событий, произошедших в **Armageddon** — сюжетном дополнении к первой части. Отправившись в центр вселенского зла, Великие маги оказались заперты вдали от дома — путь назад им отрезал колдун, прибравший к рукам всю власть и волшебную мощь. Отсюда и главная цель игры: вы должны собрать армию, чтобы выбраться из чужих краев и проучить предателя.

Механика останется примерно той же. Игрок будет сражаться, отстраивать город, изучать заклинания и покупать юниты, снабжая их всяческими артефактами. На старте можно задать параметры и размер мира, создать своего Великого мага или взять «готового» (герои отличаются набором базовых способностей и умений). Также нужно выбрать расу, которая будет сражаться на вашей стороне. Всего их шесть: люди, монстры, нежить, эльфы, сварты (гномоподобные существа) и странники — «путешественники по мирам». Сварты и странники — дебютанты серии, остальные уже встречались в дополнениях.

Но чем же The Exiled отличается от первой части? «Боюсь, я не смогу назвать конкретных вещей, — отвечает Алексей Козырев, директор Ino-Co. — Мы проводили точечные улучшения: переделали мультиплеер, изменили магическую систему, переработали взаимодействие с богами». Так, в сетевых матчах вам больше не придется скучать во время хода противника — вы сможете возводить постройки и выбирать, какие заклинания исследовать. Это особенно важно, учитывая, что в битвах на четырех человек ожидание становилось невыносимым. Таким образом, ваш ход сведется непосредственно к ведению боевых действий.

Кроме того, игрок теперь сам контролирует изучение заклинаний. В The Exiled вы сразу увидите все доступные чары и их последовательности. «В первом Warlock у вас был выбор из пяти случайно выпавших заклинаний, прокачкой которых вы и занимались. В продолжении вы сами будете следить за развитием магических способностей», — поясняет Козырев. Алексей также сообщил и о другой любопытной особенности — заклинания поддаются модификации.



Пока нам не показали даже скриншотов, только концепт-арты и негеймплейный трейлер.

В Warlock 2 отношения с богами целиком легли на плечи игроков. В предыдущей части было два основных способа повлиять на всевышних: нужно было либо выбрать определенные пункты при создании Великого мага, либо найти святую землю и возвести на ней храм. В The Exiled с этим немного проще — милость демиургов можно снискать, построив в городе храм или выполнив соответствующий квест. При общении с нами Алексей часто упоминал о возросшей вариативности игры. Несмотря на то, что Ino-Co обещают порадовать нас более сильным сюжетом, события по-прежнему будут формироваться произвольно.

■ ■ ■

Очень хочется, чтобы Ino-Co в этот раз не подвели. The Exiled — ни в коем случае не жанровая революция. Это выверенная, кропотливая работа над ошибками, и потому кардинальных изменений ждать не стоит. Краснодарцы умеют делать отменные стратегии, такие как, например, **«Кодекс войны»**. Многого от них не требуется: соблюсти баланс, тщательнее проработать тактические элементы и добавить нелинейности. Раз уж новый «**Эадор**» не смог завоевать лавры современной Master of Magic, может, получится у продолжения Warlock? ■

DARK SOULS 2

Я лучше пешком

Разработчики **Dark Souls 2** тщательно скрывают любые факты об игре, которые можно посчитать спойлерами. Про сюжет и геймплей в общих чертах мы уже знаем, поэтому на «Игромире» мы воспользовались случаем и побеседовали с продюсером игры Такэси Миядзоэ о деталях.

Действие Dark Souls 2 будет происходить в уже знакомой вселенной, но пересечений и отсылок будет мало. Новой игре — своя история в другой части мира. Завязку вы наверняка уже знаете: героя проклинают. Его, словно протагониста Planescape: Torment, становится невозможно полностью убить. Оставаться нежитью герой почему-то не хочет и изо всех сил цепляется за человечность, пытается избавиться от проклятия. Способ повествования при этом оставят неизменным. Главное о мире мы узнаем не за просмотром заставок, а через изучение всяких мелочей. Иногда лучше сохранить интригу и оставить некоторые вещи недосказанными — пускай игрок собирает полную картину событий у себя в голове!

Главной особенностью Dark Souls была и остается суровость и беспощадность. Ошибки не прощались, от игрока требовалась постоянная бдительность, но даже самые внимательные, умелые и осторожные герои регулярно умирали самыми разнообразными способами. Во второй части разработчики увеличат порог вхождения, диск с игрой в порыве гнева станет бросать меньше людей, хотя (удивительно!) сложность совсем не уменьшится. Поэтому в Dark Souls 2 взаимодействие между игроками должно выйти на новый уровень. Разумеется, возможность оставить сообщение другим игрокам с советом или предостережением («Осторожно, впереди лучники в засаде!») останется, но Такэси намекнул и на другие способы взаимодействия.

Конечно же, разработчики не забывают и про боевую систему. Dark Souls 2 создается на новом движке, для которого полностью переделали всю анимацию. Если в первой части движения главного героя зачастую выглядели не очень убедительно (через некоторое время это становилось неважно, потому что в такой сложной игре не до того), то в DS2 анимация будет гораздо плавнее, приятнее и реалистичнее. А если бы DS2 показывала сломанные кости красными силуэтами рентгеновского снимка, как в **Skate**, вообще цены ей не было!

В Dark Souls 2 появятся и новые виды оружия, а у старых прибавится еще несколько хитрых приемов. Так, например, игрок сможет держать клинки в обеих руках и получать от этого очевидные бонусы к урону и скорости ударов, но жертвуя обороной. Расширенный арсенал предполагает разные стили игры, и разработчики надеются увеличить число возможных комбинаций навыков и снаряжения: за каждым клинком или секирой стоит свой набор способностей, как в Monster Hunter.

Сходство видно и в случае с боссами, которые интересны не только поиском уязвимых мест и хитроумных способов победы над ними, а тем, как чудовища будут жестоко карать в случае вашей неудачи. У каждого есть несколько уникальных, очень необычных и, без сомнения, жестоких способов расчленить, проглотить, поджарить или еще как-нибудь убить вашего героя. Самый зрелищный, по мнению нашего собеседника, способ умереть (и наверняка самый болезненный) — быть задавленным тяжелой колесницей Палача. Он с ветерком пронесется сквозь незадачливого героя — тот даже похрустеть костями не успеет, одно кровавое месиво будет размазано по стенке узкого коридора. Вернутся и ловушки. Мало того, что в «сундуках с сюрпризом» появятся новые гадости (что конкретно — нам не сказали во избежание спойлеров), вернутся и лифты-ловушки. Но даже под пытками Такэси отказался выдавать детали, ограничившись лаконичным: «Опасайтесь лифтов». ■

В Dark Souls 2 игроки по-прежнему могут оставлять предостережения для других игроков, начертав их своей кровью на полу. Или наоборот — нагло врать и писать, что если шагнуть в пропасть, то можно получить шикарный меч и редкую броню.

Мы уточнили, лифты-убийцы вернутся. Бойтесь лифтов, ходите по лестницам!

Если станет совсем тяжко, можно позвать друзей. Они помогут разобраться со злыми монстрами, — а потом воткнут вам кинжал в спину и гогоча убегут!

Watch_Dogs

Колин Грэм о виртуальном Чикаго

Когда мы брали интервью у Колина Грэма, главного аниматора ***Watch_Dogs****, то даже не надеялись опубликовать его в журнале: релиз был совсем на носу! К сожалению, игру перенесли на весну следующего года. Удивительно, но Колин не сказал ни слова о дате выхода, зато с большой радостью отметил, что самое классное в его работе — это игра в Watch_Dogs. Мы, если что, искренне рады за Грэма — ему еще играть и играть. А пока он был на выставке, мы побеседовали о городе ветров, темном прошлом главного героя и... Алисе!*

Во время презентации Watch_Dogs показывали эксклюзивный геймплей: герой случайно упал в воду, и оказалось, что он умеет плавать. Русские игроки увидели это первыми!

Город ветров

Последние полтора века жители Чикаго гордо зовут его «городом ветров». Сейчас он хоть и не является абсолютным рекордсменом, но среднегодовая скорость ветра в Чикаго немаленькая — аж 16,6 км/ч! Естественно, разработчики не могли обойти стороной этот факт, особенно когда они могут задействовать мощности консолей следующего поколения и топовых PC. Симуляцией ветра в игре занимается физический движок, ветер будет воздействовать на игровое окружение, шелестеть одеждой, гонять мусор по темным подворотням и качать реки и озеро Мичиган. К сожалению, никакого эффекта на геймплей ветер оказывать не будет, так что обладатели слабых компьютеров и консолей текущего поколения ничего не потеряют. Разве что атмосфера пострадает.

С другой стороны, в Watch_Dogs остались разные игровые условности. Мы спросили у Колина, почему в играх от Ubisoft с открытым миром так популярно структурирование игрового процесса «башнями», то есть игрока пускают везде, но ограничивают его возможности в локациях до тех пор, пока он не захватит башню, радиовышку или, как в Watch_Dogs, не взломает районную серверную. Причем та же схема используется, например, в Batman: Arkham Origins. Колин не стал смущаться и ответил честно: в **WB Montreal** и других монреальских игровых студиях работают многие выходцы из Ubisoft Montreal, так что обмен идеями — дело естественное. Такая схема работает, и это самое главное.

Alice? А кто такая Alice?

Мы также поговорили о студии **Ubisoft Alice**, которая занимается неслыханными по меркам игровой индустрии вещами. Это целая студия, которая помогает делать игры: придумывает сценарии, записывает анимацию, режиссирует ролики, разве что фильмы не снимает. Создали ее Ив Жакье и человек-и-сценарист Кори Мэй, ответственный за сценарии **Prince of Persia: Warrior Within**, всех частей **Assassin's Creed** и, внезапно, **Batman: Arkham Origins**. Разработчики отнекиваются, но тот факт, что и **Far Cry 3**, и **Assassin's Creed 3** начинаются с цитаты из «Алисы в Стране чудес» Льюиса Кэрролла, наверняка не просто совпадение, а пасхалка для людей в теме.

Как оказалось, Ubisoft Alice решает сразу несколько проблем, с которыми регулярно сталкиваются другие студии компании. Например, им больше не надо искать студии для захвата актерской игры или брать в аренду дорогое оборудование и нанимать не менее дорогих специалистов — теперь они просто приезжают в Alice, где уже есть самое современное железо, а аниматоры работают исключительно с играми. Конечно, у каждой студии есть свои собственные ресурсы, но если им требуется помощь, то Alice всегда готова ее оказать. В случае с Watch_Dogs все намного любопытнее: еще ни над одной игрой Alice не работала так много и так долго.

Взять, к примеру, анимацию, которую для Watch_Dogs записывали в три стадии. Первая — анимация геймплея, движения, взаимодействие с миром, специфические анимации для заданий и т.д. Вторая — запись заставок, во время которой записывают диалоги героев и лицевую анимацию. Третья стадия была крайне специфической, и такое внимание к деталям сводит с ума: разработчики ездили в Чикаго, чтобы записать речь местных жителей. Вроде бы мелочь, но NPC должны общаться с характерным акцентом.

Другая важная тема — правильное отражение хакерской

субкультуры. По словам авторов, в начале работы над проектом сложно было представить, что абсолютно вся техника будет подключена к Глобальной сети, а каждый дом будет пронизывать пара десятков сигналов Wi-Fi. Сейчас же хакеры взламывают электростанции, все телефоны подключены к интернету и обладают немаленькими вычислительными мощностями, а некоторые даже снабжены сканерами отпечатков пальцев. Поэтому сейчас представить взломщика, управляющего целым городом со своего телефона, не так уж сложно.

Впрочем, Айден Пирс — не простой хакер. Он народный мститель, американцы называют таких емким словом «vigilante». Естественно, у него за плечами темное криминальное прошлое, которое он (кажется) оставил ради семьи. С семьей, как мы поняли из уклончивых описаний Колина, какие-то очень влиятельные люди сделали что-то нехорошее. Айден старается обидчиков найти и отомстить. Именно поэтому он надевает на лицо платок-маску и с пистолетом в руке идет вершить правосудие.

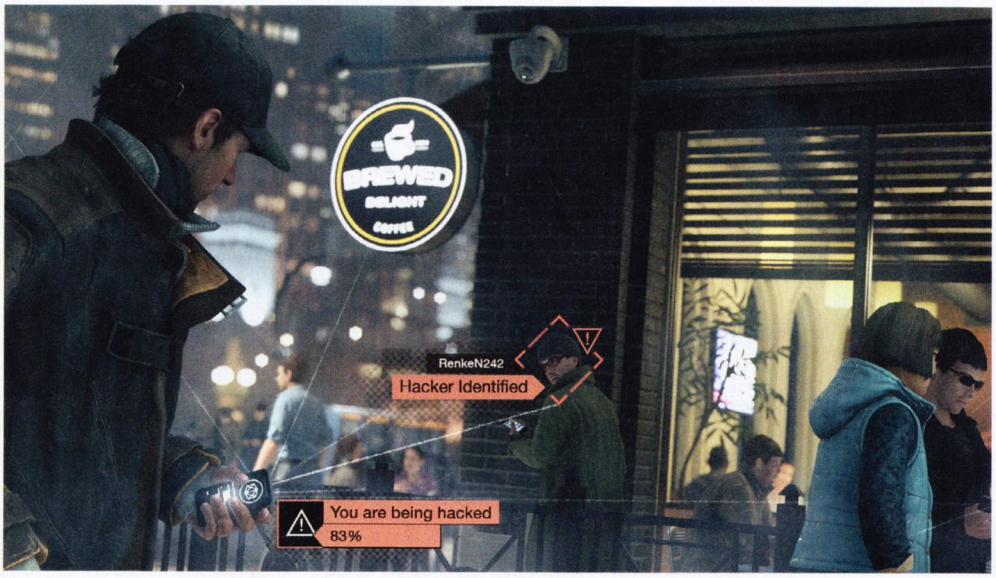
Причем, словно в **inFamous**, от вашего поведения будет зависеть отношение к вам жителей Чикаго. В эпоху социальных сетей и микроблогов сарафанное радио работает с небывалой скоростью, поэтому если вести себя хорошо, снимать кошек с деревьев, переводить старушек через дорогу и ловить уличных грабителей, жители будут стараться не замечать ваше противозаконное поведение и, возможно, даже мешать полиции. И наоборот: если открывать огонь по всему живому, то по соцсетям моментально разлетятся ваши фотографии, а жители начнут узнавать Айдена и сразу же набирать на телефоне 911.

■ ■ ■

Так уж выходит, что главные герои игр с открытым миром попадают под определенный типаж. Это или безумные психопаты, вроде персонажей из Saints Row, неисправимые преступники, как Томми Версетти, или даже анархисты — Assassin's Creed. Так, например, в GTA 5 довольно странно смотрелось, когда по сюжету Майкл залег на дно, а на экране со скуки сбивал полицейские вертолеты из танка. Такое поведение идеально подходит Тревору, но никак не Майклу или Франклину.

Watch_Dogs в этом плане выделяется из толпы. Айден — это эдакий Каратель от мира игр, его ближайший аналог — Макс Пэйн. Они потеряли семью и теперь мстят всем хотя бы отдаленно причастным. Он не самый очевидный герой для игры с открытым миром, да и Watch_ Dogs сама по себе полна противоречий и сложных моментов. Колин рассказал нам интересную историю. Он, один из ключевых разработчиков, совсем не знает, как объяснить основную концепцию Watch_Dogs. И когда игровым журналистам дают поиграть в нее часок-другой, они тоже отходят от экрана в еще большем замешательстве, чем были до этого. Нам же пока остается надеяться, что игра выйдет действительно отличной и необычной, и ждать весны. ■

Айден — ирландец с темным прошлым, что почти наверняка говорит о его связях с Ирландской республиканской армией и знаменитым ирландским терроризмом.



Сам Айден Пирс описывает себя так: «Я сложный человек. Что со мной не так? Даже не знаю, с чего начать. Пожалуй, все».

В РОССИЮ С ЛЮБОВЬЮ

Одинокая Sony

В этом году **Sony** уделила «Игромиру» куда больше внимания, чем **Microsoft**, и это немного обескураживает. Вроде бы вот оно — Xbox One, важные некстген-тайтлы, демонстрационная площадка с Battlefield 4… Но ничто не могло сравниться с размахом японской компании! Конференция Sony напомнила выступления на серьезных шумных выставках. Получился русский вариант E3, но не такой масштабный: на сцену поднимались именитые гости, говорили о будущем Sony, обсуждали партнерство с издателем и, конечно же, представляли свои игры. Презентации выводились на огромный экран, чтобы было видно не только тем, кто занял места в первых рядах. Компания ясно дала понять, Россия — один из самых важных и перспективных рынков, игнорировать или недооценивать его — непозволительная глупость. Жоффруа Сардин, директор по продажам и маркетингу **Ubisoft**, не стал пустословить и обратился к сухим цифрам. Доля российского рынка сегодня составляет 11% общего дохода компании, а за последние два года цифровые продажи в нашем регионе выросли на 200% (даром что **Assassin's Creed** — второй по популярности тайтл в России). Именно поэтому в нашей стране запуск PS4 состоится 29 ноября, а это, напомним, на несколько месяцев раньше, чем в Японии.

Чудеса на виражах

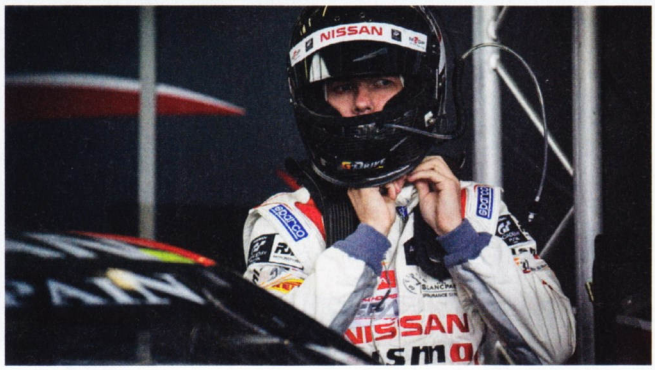
Конференцию вел Сергей Клишо — генеральный менеджер PlayStation в России и СНГ. Начал он с перечисления достижений русского отделения Sony. Продажи PS3 совсем недавно пересекли границу в миллион реализованных консолей — результат, прямо скажем, впечатляющий. Несколькими годами ранее PS2 и PSP также преодолели эту отметку, но тут нужно учитывать, что их популярность обуславливалась прежде всего пиратством, тогда как PS3 долгое время не поддавалась взлому (многие консоли, к слову, до сих пор невозможно прошить). Клишо, как и его зарубежные коллеги, говорил не только о PS4, но и о продукции PlayStation в целом. Сергей лишний раз подчеркнул: несмотря на запуск нового поколения приставок, PS3 по-прежнему останется актуальной игровой платформой. В доказательство были представлены сразу несколько эксклюзивных проектов — гоночный симулятор **Gran Turismo 6** (выходит 6 декабря этого года) и интерактивная драма **Beyond: Two Souls** (нашу рецензию можно прочитать уже в этом номере).

Представители Sony в очередной раз похвастали чемпионатом GT Academy, в котором лучшие игроки Gran Turismo борются за международную лицензию автогонщика. Соревнования проходят сначала на виртуальных, а затем и на реальных треках. GT Academy проводится в России всего второй раз, но масштаб у мероприятия немаленький: отборочные туры охватили Москву, Тюмень, Новосибирск и Омск, а финальный заезд устроили на трассе «Сильверстоун» в Великобритании. По времени последний этап чемпионата совпал с проводившейся конференцией. Sony организовала телемост с предыдущим победителем GT Academy Russia Марком Шульжицким, который в тот момент находился в Англии и наблюдал за развитием гонки.

PlayStation All-Stars

Но на этом сюрпризы не закончились. Когда речь зашла об игре «За гранью: Две души», Клишо вызвал на сцену Гийома де Фондомье — вице-президента и исполнительного продюсера **Quantic Dream**. Гийом днем ранее вместе с Дэвидом Кейджем, Эллен Пейдж и Уильямом Дефо презентовал игру в Париже. На этом же мероприятии побывал и наш редактор Геворг Акопян. Гийом вкратце рассказал об особенностях Beyond, а затем продемонстрировал разные режимы управления — Two Souls можно пройти как при помощи контроллера DualShock 3, так и пользуясь iOS-устройствами. Вслед за Гийомом на сцену вышел Бенуа Ришер — руководитель разработки **Batman: Arkham Origins**. После Гийома, который прямо на наших глазах проходил один из эпизодов Beyond, Ришер выглядел

Сергей Клишо заметно волновался. Видимо, столь серьезные мероприятия ему приходится вести нечасто.



На фото — Марк Шульжицкий, победитель GT Academy Russia 2012.

У стендов с Gran Turismo 6 всегда толпилось огромное количество людей.

не столь убедительно. Нам показали трейлер, посвященный эксклюзивным костюмам «Летописи Аркхема», а также предложили оценить доступный Дефстроуку режим «Сто на одного».

Из-за PS4 у организаторов почти не осталось времени на PS Vita. Отдуваться за коллег пришлось Рексу Кроулу — дизайнеру студии **Media Molecule** (наше с ним интервью читайте по соседству). Несмотря на то, что за кулисами прессе давали поиграть в **Tearaway**, на сцене Рекс ограничился слайд-шоу с ключевыми моментами «Сорванца».

Генеральный директор не обошел вниманием и **Wonderbook**. В этом году для «чудо-книги» выходит два новых проекта: детская обучающая игра «**Прогулки с динозаврами**» и «**Книга зелий**», созданная по мотивам «Гарри Поттера». Оба тайтла можно было опробовать на стендах выставки.

Главное украшение стенда Sony. С этой красавицей фотографировались, кажется, абсолютно все.

«Прогулки с динозаврами» и «Книга зелий» пользовались особенной популярностью у детей.

Москва — не Россия, Россия — не Европа

Больше всего внимания Sony уделила PS4 и играм для нее. Сергей Клишо наконец-то объявил актуальную для России цену на приставку. В нашей стране PS4 будут продавать за 19 тысяч рублей, то есть немногим дороже, чем в Европе. В самый последний момент перед сдачей номера Sony решили поднять цену на консоль (раньше PS4 собирались продавать за 18 тысяч). Нельзя сказать, что это неожиданная ситуация. Sony, если что, уже меняли так цены на PS3 и PS Vita.

Неосвещенным остался другой вопрос — будут ли в России доступны европейские бандлы, включающие два джойстика и **Killzone: Shadow Fall**? Судя по информации, полученной нами от продавцов, на старте представят лишь стандартную комплектацию. Видимо, Sony не хочет работать в убыток, все-таки российский консольный рынок только начал подниматься на ноги. А вот Европа — другое дело, к ней доверия куда больше, да и аудитория там другая.

На стендах Sony можно было поиграть не только в готовящиеся новинки, но и просто в важные эксклюзивы — например, The Last of Us и Killzone: Mercenary.

Птицы высокого полета

В числе стартовых проектов PS4 была и **Watch_Dogs**. Вновь не обошлось без громких имен — микрофон передали Колину Грэму, анимационному директору игры. На конференции показывали уровень, уже демонстрировавшийся на TGS. В нем Айдену Пирсу предстояло проникнуть на охраняемый склад и допросить лидера бандитов. Во время прохождения случился небольшой анонс: разработчик запутался в управлении, из-за чего Айден свалился прямиком в воду — так мы узнали, что Пирс умеет еще и плавать.

На презентацию привезли и другой любопытный проект — **Dying Light**, отвечал за который бренд-менеджер **Techland** Радослав Грабовски. Мы лично пообщались с Радославом и выяснили самые любопытные аспекты игры, так что ищите подробности в разделе превью. С **Killzone: Shadow Fall** получилось как-то неловко: на «Игромир» попал билд с E3. Если Watch_Dogs можно было простить отсутствие эксклюзивности, все-таки жители России далеки от Японии и TGS, то ролики с E3 видело большинство. Впрочем, демонстрация все равно завершилась громкими аплодисментами — вживую, да еще и на большом экране Killzone смотрелся сногсшибательно.

Закрывал мероприятие Антон Юдинцев — генеральный директор **Gaijin Entertainment**. Тотчас возникло ощущение дежавю — точно так же во время E3 на сцену поднимался Виктор Кислый, представлявший **World of Tanks** для Xbox 360. Забавный факт: негласное противостояние **Wargaming** и Gaijin длится уже давно, и началось все с **War Thunder**, который раньше назывался **World of Planes**. Белорусы сами занимались схожей игрой, посвященной онлайновым боям на самолетах, — **World of Warplanes**. О многолетней борьбе Sony и Microsoft и говорить не стоит, всем и так известна их взаимная любовь друг к другу, но посмотрите, как интересно сложились судьбы «участников фронта». В итоге World of Tanks выходит на Xbox 360 (и, возможно, на его продолжателе), а War Thunder — на PS4. На наш взгляд, появление World of Warplanes на Xbox One является лишь вопросом времени.

Главе Gaijin Entertainment определенно было чем похвастаться — консольный War Thunder выглядит очень привлекательно: кросс-платформенный мультиплеер (владельцы PC и новой приставки Sony смогут сразиться друг с другом на единых серверах), поддержка PS4 Eye, эксклюзивный контент в версии для PS4 и, внимание, отсутствие обязательной подписки на PS Plus (однако ее наличие обеспечит пользователям дополнительные бонусы).

■ ■ ■

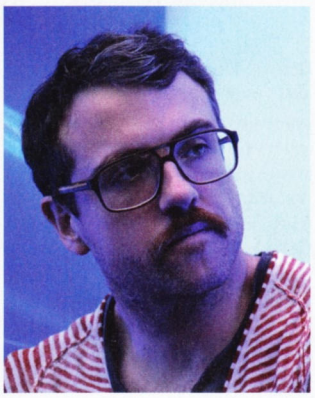
Приятно видеть, что в Sony с таким трепетом относятся к российскому рынку. Конференцию нельзя назвать идеальной, в конце концов, нам многого не показали — например, **DriveClub** или **inFamous: Second Son**, — но уже то, что издатель привез на «Игромир» ведущих разработчиков и подготовил шоу уровня зарубежных конференций, говорит о самых серьезных намерениях касательно нас с вами. Будем надеяться, что Sony и дальше будет двигаться в этом направлении и ее успехи расшевелят русское отделение Microsoft. Нам нужна конкуренция, друзья, конкуренция! ■

Оригами встречается с куклами

Интервью С Рексом Кроули

На «Игромире» нам удалось побеседовать с Рексом Кроули, дизайнером студии Media Molecule. Именно эта команда ответственна за создание одной из главнейших игр в библиотеке PS3 — LittleBigPlanet. На выставке Рекс представлял их новую игру — Tearaway, необычайно амбициозный проект для PS Vita. О «Сорванце» мы не раз писали на страницах нашего журнала, но на всякий случай напомним еще раз. Tearaway использует все уникальные особенности «Виты», переднюю и заднюю сенсорные панели, микрофон, акселерометр и т.д. Основной характерной чертой игры стал ее дизайн — все в придуманном Media Molecule мире построено из бумаги и, соответственно, подчиняется тем же законам физики, что и в реальной жизни.

Сам Рекс оказался крайне харизматичным и располагающим к себе человеком. Под конец интервью мы вышли из переговорной, твердо убедившись в одном: только такие яркие и необычные люди, как Кроули, могут делать колоритные игры вроде Tearaway.



В копилке PS Vita есть такие сильные тайтлы, как Uncharted: Golden Abyss и Killzone: Mercenary, но это игры, от которых заранее знаешь, чего ожидать. При желании их можно перенести и на другие платформы, причем без каких-либо потерь. А вот с Tearaway такой трюк не провернуть, «Сорванец» возможен только на PS Vita. Думаете, ваша игра в каком-то смысле спасет «Виту» или хотя бы поможет сформировать собственное лицо?

О, я надеюсь, мы вдохновим остальных разработчиков на эксперименты с уникальными фишками «Виты». Консоль способна на многое, и это видно по линейке уже вышедших игр. Я вот сейчас играю в **Spelunky**, не могу оторваться! И это круто, что на PS Vita есть место не только для AAA-блокбастеров, но и для инди. Так что, разумеется, я хочу видеть больше странных и необычных игр в будущем, тем более что для их появления созданы все условия. И **Tearaway** — самое яркое подтверждение того, что на «Вите» приветствуются креатив, авторские игры и прочие безумства.

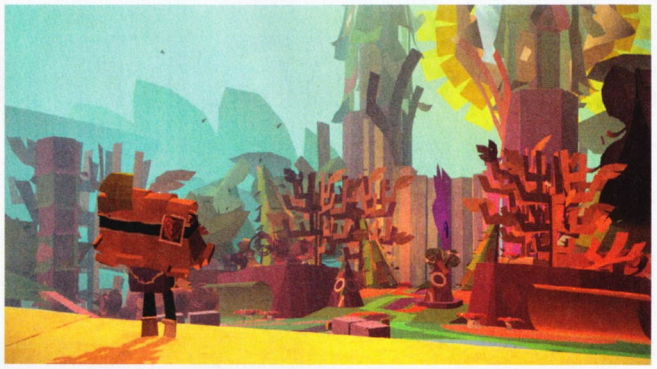
То же самое можно сказать и о PS4 — Sony более чем лояльна к инди-проектам. И все же давайте поговорим о вашей игре. Как будут влиять действия игрока на то, что происходит в виртуальном мире?

Tearaway начинается как сказка с абстрактным сюжетом, но со временем история приобретет все более личный оттенок. «Сорванец» находится на стыке двух миров — того, что внутри PS Vita, и нашего, реального. Вот почему Tearaway невозможно представить ни на одной другой платформе, мы используем все особенности «Виты». Про частичное слияние миров, кстати, не шучу. Вы постоянно вмешиваетесь в события виртуальной реальности, причем делаете это своими руками. Если дотронуться до задней панели, вы увидите, как палец «прорывает» тонкую грань между вселенными. Вот он, прямо на экране. Вы сможете взаимодействовать с персонажем — и будете *чувствовать* это. Все не ограничится простым нажатием кнопки. Например, в игре будут эпизоды, где главного героя нужно «подсадить» на палец и перенести на другую сторону препятствия — наш посланник не умеет прыгать. Виртуальный и настоящий миры так тесно связаны, что любой посторонний звук, будь то ваш чих или покашливание, тут же материализуются в игре.

Насколько нам известно, вы не планируете выпускать редактор для игры. Что случилось с вашим персональным лозунгом «Play, Create, Share»? То есть с Play все понятно, а что насчет остального?

Мы уже сделали несколько игр, заточенных под пользовательский контент, так зачем повторяться? К тому же на PS Vita вышла своя **LittleBigPlanet**. Нам нравится в изделиях из бумаги не только то, как красиво они выглядят, но и то, как они складываются, как сгибаются. Можно ведь сотворить что угодно, чем мы, собственно, и занялись. В нашем случае это и есть Create-составляющая. И по поводу Share: у вас будет отдельный сетевой профайл, при помощи которого вы сможете делиться своими достижениями с, допустим, друзьями на Facebook.

Друзья на Facebook — это, конечно, отлично, но LittleBigPlanet хороша тем, что в нее можно играть с друзьями, а не просто делиться фото и другим контентом. Включил консоль, раздал товарищам джойстики, и вперед — получать удовольствие. Почему же вы отказались от кооперативного режима в Tearaway?



Ведь даже в LBP для PS Vita присутствовала сетевая игра.

Очень каверзный вопрос! Хорошо, приоткрою карты. Media Molecule — большая команда, и потому мы разрабатываем несколько проектов одновременно. Над Tearaway трудилась большая часть студии, отвечающая за Play-элементы, а вот люди, занимавшиеся Share-частью, сейчас сосредоточены на нашей новой суперсекретной игре, о которой я пока не могу говорить.

Ну, раз не можете... Тогда вернемся к вашей портативной игре. Tearaway — своеобразный учебник по оригами. Наверное, сложно воплощать в жизнь задумки художников студии. Расскажите, как же создаются уровни для «Сорванца»?

Движок Tearaway учитывает физические особенности бумаги, и потому в редакторе мы сперва создаем листок — будущий элемент уровня — и начинаем над ним работать. Все как в настоящем оригами: сначала заворачиваем один уголок, потом другой. И так до тех пор, пока не выйдет нужная фигура. То есть у нас все иначе, чем в других играх, где процесс упирается в размещение коробок с поясняющими надписями типа «это у нас будет стол, а вот это — дерево». Наша команда действительно создает уровни по принципу оригами. Мы экспериментируем, смотрим, какие элементы лучше сочетаются друг с другом. Потому в игре нет локаций, где бы мы задействовали одну фишку и ничего, кроме нее. По сути, у нас нет деления на акты. Игрок не сможет выйти в меню и выбрать уровень, в котором нужно использовать исключительно заднюю панель или только микрофон «Виты». Одна идея сменяет другую очень плавно, вы просто движетесь вперед и встречаете что-нибудь новенькое. Все локации неоднократно пересобирались. В Tearaway будут моменты, когда от вас потребуется быстро переключаться с задней панели на переднюю и наоборот. Мой любимый эпизод — тот, в котором Messenger бежит сквозь каньон, и в этот же момент его атакуют похожие на вендиго существа. Уровень рушится на глазах, вам придется приподнимать обломки декораций (осуществляется тапом по экрану), чтобы найти барабанную мембрану и «спружинить» от нее (за прыжок отвечает задняя панель). Это пугающий, по-своему драматичный эпизод. Мы потратили часы, вычисляя оптимальные промежутки между игровыми действиями, — ведь нужно, чтобы игроки успели их выполнить и при этом не уронили PS Vita. Это по-настоящему трудно.

Анонс PS Vita TV нас приятно удивил, но возможны ли на ней игры вроде вашей? У DualShock 3 ведь сенсорной панели нет. К слову, о старших платформах. Что вы думаете о Tearaway для PS4?

В последнее время нас часто спрашивают о «Вите» для ТВ. Если честно, не знаю, о совместимости с PS Vita TV нам пока мало что известно. А вот насчет Tearaway для PS4... Да, потенциал у некстген-версии точно есть. Мир «Сорванца» яркий, своеобразный, необычный. К тому же в игре очень красивое освещение, мы по-настоящему гордимся разработанной нами технологией. Мы выводили изображение на телевизор, и на большом экране Tearaway по-прежнему выглядит круто. Так что увидим. Все возможно.

Так, с PS4-версией разобрались. Как считаете, хорошая ли это идея — скрестить LBP и Tearaway?

А что, вышло бы как минимум интересно. Думаю, миры LBP и Tearaway могли бы встретиться на одном экране. LittleBigPlanet больше про craft material style, а вот «Сорванец» сосредоточен на взаимодействии с бумагой. Идеальное сочетание. Вот если бы мы говорили о пересечении вселенных Tearaway и, допустим, **Killzone** — это было бы чем-то странным. Так что да, кроссовер получился бы безумно крутым.

Да уж, круче некуда. А вы сами-то играли в спин-офф LBP для «Виты»? Не возникало чувства ревности?

Да, конечно, играл. Если коротко: портативная версия великолепна. И нет, ревности не возникало. Это восхитительно — наблюдать, как нечто, придуманное тобой, продолжает развиваться и живет уже собственной жизнью. Это касается не только LBP на PS Vita, но и **LBP Karting**. Одним из первых уровней оригинальной LittleBigPlanet был English Country Garden. После завершения работ над игрой я не включал его, ну, не знаю, может, на протяжении нескольких лет. И тут — вау, в Karting я вновь очутился на этом же уровне, но уже в роли водителя. Совсем другие ощущения, будто глотнул свежего воздуха. Это и вправду круто — увидеть свои наработки с новой стороны. Нас можно сравнить с гордыми за своих детей родителями. В конце концов, мы уже не работаем над LittleBigPlanet.

Вы больше не имеете дел с серией?

Да, но это, пожалуй, не совсем точное выражение. Я имею в виду, что в данный момент мы не ведем активной разработки.

То есть над LittleBigPlanet 3 работы все-таки ведутся, но без вашего участия? И, если уж на то пошло, есть ли будущее у третьей части?

Ну-у-у. Посмотрим, как оно будет дальше. А вообще — ни слова больше, не хочу сболтнуть что-нибудь лишнее (*смеется*)!

Что ж, спасибо, Рекс, было приятно с вами пообщаться.

Взаимно! ■

MIGHT AND MAGIC HEROES ONLINE

Билет в прошлое

Спустя столько лет «Герои», кажется, решили вернуться к истокам, причем мы говорим не о первой части HoMM, а о **King's Bounty**! Кто бы мог подумать — ответвление от основной серии следует принципам той самой игры, которой вдохновлялись разработчики в 1995 году. Объясняем: новые «Герои» больше не про развитие базы и грамотное распоряжение ресурсами. Акцент сместился на исследование мира, выполнение различных поручений, в число которых входят даже битвы с боссами.

Отстройке города в Might and Magic Heroes Online уделяется совсем немного времени, вместо многопользовательских карт у нас теперь огромный, разбитый на локации мир, причем выглядит он достаточно «традиционно». Карта у нас плоская, не в 3D, что играет «Героям» на руку. Арт-дирекшен у проекта отличный — это отрисованные от руки декорации, как в ранних играх серии. Объемными остались только модели героев и существ. Впрочем, если вам не нравилось художественное оформление HoMM 6, впечатление может немного испортиться.

Фундаментальные изменения коснулись и сражений. Поле боя снова стало гексагональным, а те юниты, что умеют стрелять, теперь не бьют через всю карту. Расположение отрядов играет еще большую роль, потому что в бою противника можно бить с фланга или со спины и при этом наносить дополнительный урон. По словам разработчиков, одной и той же армией всю игру не пройти, для разных противников придется подбирать индивидуальный подход.

Самое важное: разработчики пока что не сделали в игре соревновательный PvP. Это вызывает некоторые вопросы, тем более что «Герои» всегда были о противостоянии нескольких игроков, да и концепцию легко перенести целиком в онлайн. В **Ubisoft** говорят, что для Might and Magic Heroes Online в первую очередь важна история, основным занятием будут сражения с монстрами и сдача поручений. Изначально мы играем за две фракции — Haven и Necropolis, — причем каждый герой стартует в разных частях мира.

Исследовать все и сразу не получится, в разных локациях есть ограничители по уровню. Не выполнил линейку квестов и не дорос до серьезных сражений? Будь добр, сиди и качайся. Такой подход очень хорошо вписывается в монетизационную систему. Игра, если что, распространяется как free-to-play и работает на движке Unity прямо в браузере.

Нам не показали, что можно купить за премиальный ресурс, и пока не объяснили принципы, по которым f2p будет как-то ущемлять игрока. Самые очевидные — два варианта. Первый: в игре будут так называемые paywalls, это когда некоторые моменты без вложений будет невероятно сложно или долго проходить. Второй, более предсказуемый: новый контент, вроде сюжетных арок или дополнительных квестов, будет доступен не всем.

Сейчас главный способ взаимодействия с другим игроком — совместные сражения с вражеской армией. От каждой стороны выставляется ограниченное число отрядов. То есть сражаться с товарищем можно, но без всяких рейтингов. К примеру, чтобы проверить какую-нибудь стратегию на практике. Так и риск минимизируется — в случае поражения теряешь меньше бойцов.

Мы уверены, что вскоре в Might and Magic Heroes Online будет и соревновательный PvP, и новый контент, потому что Ubisoft такие проекты поддерживает и не забрасывает. Карточная игра по «Героям», например, совсем недавно получила патч, в котором ввели новую сторону и изменили метагейм. Разработчики обещали постепенно добавлять новые фракции и места, вполне возможно, что повествование у игры будет арочным. Главное, чтобы фримиум-система не была жесткой и хотя бы позволяла игроку экспериментировать. ■

Города теперь похожи на настоящие — с улочками, лавками и жилыми домами.

На некоторых картах будет специфический ландшафт. Так, с одним боссом мы сражаемся в узком пространстве — и логичным будет поставить вперед крепких существ, которые прикроют лучников.

Пока еще неизвестно, смогут ли встретиться ваши герои из разных фракций или нет.

Мобильные проекты WARGAMING

World of Tanks Blitz

В статике WoT Blitz выглядит не так впечатляюще, как в движении.

После презентации захотелось, чтобы Wargaming сделали похожий мобильный проект, но про авиацию.

Разработчики крайне неохотно давали поиграть в «новые танки» и старались демонстрировать все на большом экране, но нам удалось взять и оценить игру самостоятельно, без презентации. Нежелание отдавать планшет нам в руки вполне понятно: пока что можно увидеть только игру с искусственным интеллектом. Против нас выступало два танка, причем один из них решил идти в лобовую атаку, а вот второй маневрировал и старался подбить нашу машину издали. Боты тут хитрые и не станут лезть вперед ни за какие коврижки.

Тем не менее, даже после игры в демонстрационную версию, самые важные моменты нам прояснить удалось.

Во-первых, у World of Tanks Blitz единый визуальный стиль. Часто бывает так, что элементы интерфейса кричащие: виртуальные стики занимают половину экрана, на кнопках почему-то начертаны совершенно ненужные надписи или жуткие иконки. Тут же все лаконично и на экран приятно смотреть. Карты в Blitz совсем небольшие, уровни не вертикальные, но на них разбросано много объектов: домики, скалы и так далее. К сожалению, всю эту красоту нельзя разрушить, и поэтому взаимодействие с уровнем минимально.

Во-вторых, управление у игры удобное, причем учитывается даже специфика вождения танка. Аркадно кататься по карте он, конечно же, не будет, и многотонная махина все-таки не всегда хорошо маневрирует. На экране стрелочками показан примерный путь. Если что, более резкие развороты выполняются на месте.

Таким образом, несколько ключевых элементов работают отлично, остается только узнать, как дела обстоят с сетевым кодом и будет ли интересно играть в Blitz спустя пару десятков матчей. Пока что можно с уверенностью говорить, что управление на планшете реализовано удобно, а сама игра не выглядит как простенькая корейская поделка за 99 центов. Напомним, что распространяться игра будет на фримиум-основе. Приложение бесплатное, но за некоторые облегчающие жизнь игроку вещи все-таки придется немного заплатить: ремкомплекты, кровоостанавливающие средства.

World of Tanks Generals

Второй проект также рассчитан на планшеты, но играть в него получится и через браузер. World of Tanks Generals для Wargaming уже вторая карточная игра. Если помните, первая была настольной и называлась **Rush**. Удивительно, но механики у проектов сильно отличаются. «Натиск» был колодостроительной игрой вроде **Ascension: Chronicles of the Godslayer**, а в Generals, хоть и используют карты, поле боя не абстрактное.

Площадка разделена на несколько квадратов, и пространство совсем небольшое — три клетки по вертикали и пять по горизонтали. На противоположных углах умещается по карте-штабу, рядом с которым каждый ход появляются все новые и новые подразделения. Принцип игры немного похож на **Cabals** или даже **Neuroshima Hex**, но в меньшей степени: армия обязательно должна либо уничтожить штаб, либо заблокировать смежные с ним клетки — тогда противник не сможет клепать бронетехнику и победа в кармане! Если только оппонент своевременно не отдаст какой-нибудь «приказ» и не нанесет вашей армии непоправимый урон. На карте нет никаких контрольных точек, дополнительные ресурсы мы получаем за каждую боевую единицу на поле боя. Кажется, одна успешная атака — и последовательное уничтожение трех-четырех карт противника может неслабо пошатнуть его экономику, в то время как выигрывающая сторона лавиной сметет остатки мощными и дорогостоящими картами.

Изображения для приказов Wargaming специально взяли с агитационных плакатов.

За победу в сражениях получаем ресурсы, которые тратятся на разработку новых карт. Продвинутую бронетехнику мы получаем не через бустеры с произвольным набором карточек, а после того, как вложимся в так называемое дерево исследований.

Если с World of Tanks Blitz все более-менее понятно, то в карточной игре необходимо изучить баланс сторон и метагейм. Вполне возможно, что небольшое поле боя в будущем может немного надоесть, поэтому мы делаем ставки на появление новых игровых режимов, в том числе меняющих карту, — в Cabals, например, это очень помогало разнообразить геймплей. ■

THE CREW

Еду как хочу, вожу как могу

За игрой мы проводили время наравне с посетителями и успели обкатать The Crew и парочку авто. Насчет нового проекта от Ubisoft лишних иллюзий питать не стоит. Это DriveClub больше про дотошную симуляцию, как в Forza или Gran Turismo, а The Crew совсем не симулятор и ближе к Burnout. Зажал педаль газа — и вперед, занимать первые места, оставляя соперников глотать пыль и испытывать горечь поражения. Все должно быть ярко, зрелищно и обязательно с авариями и снопами искр — иначе не комильфо.

По радио переговариваются возмущенные полицейские. От слова к делу люди в форме не переходят. Останавливать беспечное вождение с уничтожением городского имущества, видимо, в их планы не входит. Полицию мы так и не увидели, хотя ее появление могло бы сделать игровую ситуацию в два раза любопытнее или, наоборот, заставить игрока отложить контроллер в сторону от огорчения. Дело вот в чем. Хоть мы и работаем в команде, бонусы и много денег получают только те, кто активно себя проявил на задании. Лишняя машина между вами и целью начинает безумно раздражать, особенно если там бестолковый водитель: аварии здесь случаются не только по вашей вине. С другой стороны, если долго делить шкуру еще не убитого мамонта, то можно прозевать противника и провалить задание — тут уж денег никому не заработать.

В демке показывали все те вещи, которые можно было увидеть раньше. Сеанс был в два захода: сначала обычная гонка, потом совсем немного разрешили покататься по городу. Посмотреть по сторонам мы даже не успели, почти сразу стартовала совместная погоня за бронированным автомобилем. Цель габаритная, но за рулем, судя по всему, профи: удачно увиливает от атак и мастерски уходит от погони. Остановить его не так уж и просто, приходится со всей силы таранить бронированное авто и одновременно с этим следить за дорогой. Стоит только влететь в какое-нибудь дерево — шансы догнать негодяя устремятся к нулю. При этом большинство мелких объектов можно бессовестно знакомить с бампером вашей машины. Столики на летних верандах, небольшие кустики, аккуратные белые заборчики... Сквозь шелуху машина проезжает без проблем и тем самым больше всего напоминает Crazy Taxi — народ бросается врассыпную, никаких жертв, сплошная радость!

Больше всего огорчает совершенно никудышная модель управления. Машины управляются неохотно, причем от типа авто это не зависит — в обоих заездах думаешь скорее не о том, как догнать соперника, а стараешься как можно дольше остаться на дороге без аварий.

Сейчас про The Crew ничего нельзя сказать наверняка — это больше игра про взаимодействие с другими. Тут нужно организовывать команды, соревноваться с другими бандами и, главное, делать это слаженно, а не как получится. Никакие стильные сцены с саморазбирающейся на лету машиной The Crew не помогут. Тем более что сейчас единственное чувство, которое вызывает игра, — это как будто ты с головой погрузился в дремучий True Crime и едешь мимо одинаковых домиков. Возможно, дело происходило только в одном районе, всю огромную карту за пятнадцать минут игры в демоверсию увидеть невозможно, но индивидуальности и фирменного стиля, как в Gran Turismo или Forza: Horizon, мы не заметили.

В демке показали только мегаполис, хотя у некоторых игроков гонки были за городом: вдоль дорог деревья, тишина и никаких бестолковых пешеходов!

Стремительный заезд по городу выглядит совершенно обыденно. Знай себе, объезжай машинки да не так сильно лихачь на поворотах.

Детальная настройка всех мелочей в машине приводит вот к такому результату: из Шевроле Камаро сделали чудовище.

В этом и кроется самая главная претензия. Она вовсе не в управлении или невозможности кого-то сбить. Проблема в том, что The Crew должна стать для Ubisoft классной и образцовой игрой, многообещающим проектом на консолях следующего поколения. В самом жанре, кажется, чего только не придумали, поэтому сейчас The Crew нужно выделиться, стать узнаваемой. Пока что этого не происходит. ■

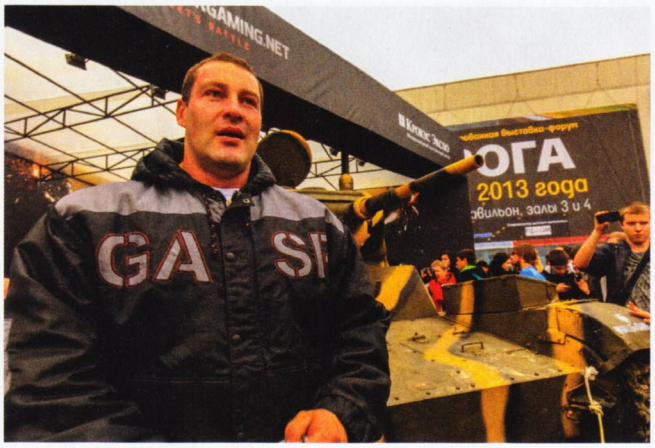
Сквозь объектив

Самые красочные моменты с выставки Игромир

Количество Букеров и Элизабет в этом году зашкаливало, но эти двое были определенно самыми лучшими.

У Microsoft на стенде Forza стояла одна Audi R8 Coupe 5.2 FSI quattro стоимостью в 5,5 млн рублей, а у Sony на Gran Turismo — сразу два Nissan GT-R Nismo GT3, каждый из которых отдают всего за 14 млн. На этом фоне остальные стенды выглядели скромновато.

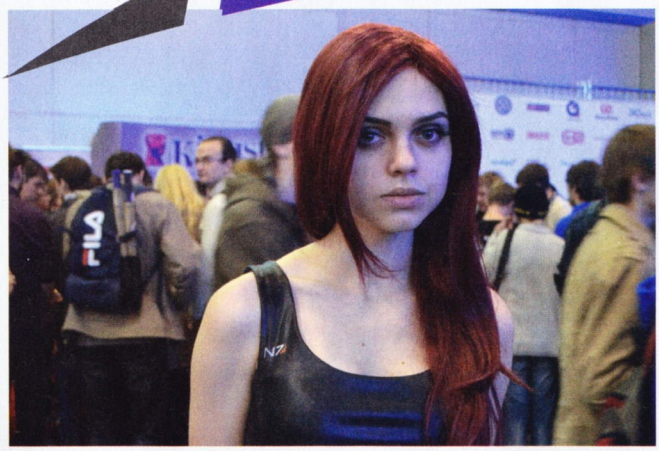
Косплееров было так много, что в определенный момент они стали фотографироваться друг с другом и на фоне стендов. Тут, например, мы застали Корво, позирующего перед Эдвардом Кенуэем.



На стенде World of Tanks белорусский силач Кирилл Шимко поставил рекорд Гиннесса — протащил легкий, всего 11,5 тонны, танк Т-26 на расстояние 5,25 метра.

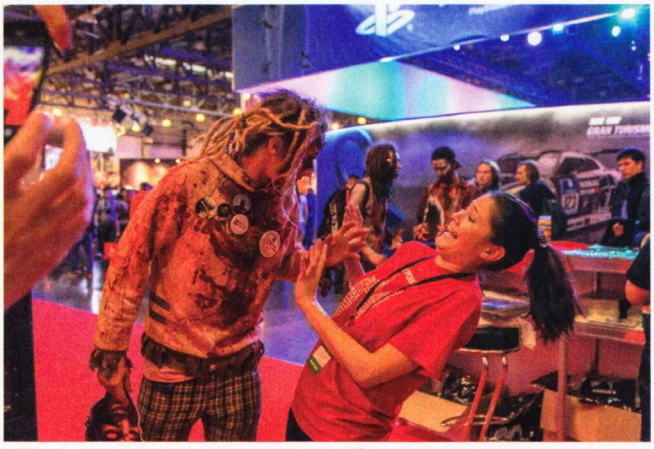
Контроллер от PS4 оставляет двоякие ощущения: с одной стороны, это доработанная форма классического DualShock, но с другой — сколько можно-то делать этот джойстик? Придумайте что-то новое!

Космодесантник с бензопилой «Дружба» (вроде бы это его третий «Игромир») неизменно приковывает внимание всех посетителей выставки, особенно — фотографов.



Лера — победитель конкурса «Мисс геймер». На этом «Игромире» она в образе коммандора Шепарда из Mass Effect.

Эти очаровательные девушки, представительницы компании Roccat, вручали призы и подарки со сцены стенда «Игромании». Желающим их получить пришлось принять участие в увлекательном квесте.



К сожалению, некоторые работники стенда «Игромании» выставку пережили с трудом.

Девушка слева больше по Ильфу и Петрову — «знойная женщина, мечта поэта»!

В этом году на «Игромире» Лар Крофт было столько, что они иногда сбивались в группки (одна на конкретную игру) и фотографировались все вместе. Специально для вас мы нашли самую веселую.

От Пирамидоголового все шарахались, как черт от ладана, и не зря — вживую он выглядел очень страшно.

ГЛАВНОЕ, ЧТОБЫ КОСТЮМЧИК СИДЕЛ

Чем живут косплееры и стендистки «Игромира»

Береги платье снову

Как **GTA** связывают с убийствами и грабежами, так и «Игромир» ассоциируют с очаровательными косплейщицами и booth babes — моделями, которые украшают стенды. Нынешняя выставка не стала исключением. В этом году и шагу нельзя было ступить, не встретив любителей принарядиться. Стендисток обычно выбирают в агентстве, выдают костюм и ценные указания. Все серьезно — это работа, а не хобби.

А вот с косплеем все намного сложнее. Чтобы попасть на «Игромир» в качестве косплеера, нужно сначала подать заявку — выложить фотографии в официальную группу соцсети «ВКонтакте». На снимках конкурсанты должны находиться в образе: организаторы оценивают качество исполнения, готовность к выставке и востребованность персонажа. Предпочтение отдается более известным и «народным» героям, хотя бывают и исключения. Многим претендентам отказывают, но отбор и вполовину не так суров, как «полевая» практика. Косплееры не имеют права постоянно сидеть в гримерке, правила обязывают их ходить по комплексу. И в этом — главная сложность.

Большинство костюмов не рассчитаны на то, что их станут носить в реальной жизни. Они тяжелые, в них жарко, а некоторые их части могут сломаться или отвалиться в самый неподходящий момент. «Уже через пару часов начинает болеть все тело, а приходится делать вид, будто все хорошо», — жалуется косплейщица Ирина Пронина.

А что, лично мы не против такого кроссовера!

Туалет служит косплеерам экстренной гримеркой.

Особенно достается людям с хрупкими костюмами. Иные так и вовсе не отходят далеко от туалетов, чтобы в случае ЧП сразу приступить к починке. Например, Neumi Metallikum (псевдоним косплейщицы) отломали часть доспеха — юбку. К слову сказать, Neumi — очаровательная девушка, свой костюм она носила практически на голое тело. Хорошо, что чулки были.

В этом году «Игромир» посетили члены международной фан-организации 501st Legion, воплотившие в жизнь образы из вселенной Star Wars. «Обладатели плащей плакали в один голос, — признается Дмитрий Рябчук, изображавший джедая. — Любимая забава беспокойных посетителей — наступать на подолы. Вот что с этим сделаешь? Не собирать же полы в охапку и не накидываться на провинившихся с криком. Остается только бежать в туалет и чинить все на скорую руку».

В час пик посетителям приходится пробираться к кабинкам сквозь разбросанные по полу ангельские крылья, деревянные посохи и юбки с широкими полями. В этом году к «маскарадным» атрибутам прибавились пакеты с вещами. На «Игромире» не оказалось гардеробов (администрация объяснила это тем, что место закончилось бы уже через десять минут после открытия), потому все ценное носили с собой.

Отвлекитесь, пожалуйста, от созерцания стройных ножек и взгляните на задний план. Именно так выглядела бизнес-зона после налета косплееров.

Косплееры быстро приспособились к новым условиям — стали загромождать комнату отдыха в бизнес-зоне, где были вешалки и просторные подоконники.

Руки прочь!

Многие посетители жалуются на шум и головную боль. Походишь часок по выставке, и все — мигрени не избежать. Косплееры нашли, пожалуй, самый элегантный выход из ситуации.

«Спасает одно — беруши. Нет, серьезно, это не шутка! Очень тяжело весь день бродить между стендами, особенно когда ведущие пытаются друг друга перекричать. Стенд **Wargaming** бьет все рекорды — он самый громкий из всех, причем уже который год подряд», — делится впечатлениями участница косплейной пары Glückspilz (в переводе с немецкого — «счастливый гриб»).

Кроме того, правила призывают культурно себя вести, что не так-то просто, учитывая хамское поведение некоторых гостей выставки. Бывали случаи, когда посетители намеренно портили косплеерам одежду. Например, однажды не прошедшие отбор пробрались в гримерку и исполосовали наряды более успешных участников. Поломки неприятны еще и потому, что поменять костюм, заранее не обговорив это с организаторами, нельзя — на каждый образ выдается отдельный бейдж. Если информация в пропуске не будет соответствовать внешнему виду (а карточка всегда должна быть при себе, каким бы откровенным и сложным ни был наряд), охрана отберет бейдж, а косплеера выпроводит на улицу, оставив без права вернуться на выставку в качестве участника.

Еще хуже, когда сталкиваешься с любителями распускать руки. Наш редактор Геворг Акопян стал свидетелем обескураживающей сцены: подросток улучил момент и смачно шлепнул симпатичную стендистку по заду, после чего скрылся в толпе (вот уж где **Assassin's Creed**!). Ну как тут сдержаться и не покрыть обидчика матом? Хоть охрану нанимай. «Многие приходят на выставку исключительно ради девушек. Это уже отдельное понятие такое — девушки «Игромира», — заявляют Glückspilz. — Не очень приятно, когда тебя нагло лапают. Хотя бы потому, что из-за этого страдает костюм. Пусть даже неспециально, и все же. Мы ведь стараемся, вкладываем силы, тратим время, деньги (и порой немалые). Но этих людей можно понять: видят красоток в образе, и им, конечно, тут же хочется потрогать, сфотографироваться в обнимку и так далее. Наш совет посетителям, которые приходят ради booth babes, — хотя бы для приличия спрашивайте: «Можно ли вас обнять?» Мы разрешим, поверьте».

«На выставке в принципе довольно опасно, если ты очень симпатичная полуголая барышня, — добавляет Дарья Скворцова. — У нас, видимо, не очень осведомлены о том, что сексуальные домогательства — это плохо. Хамство, преследование, порча костюмов... Вот с чем сталкиваются модели и косплейщицы».

А вот у Анны Молевой, лица Элизабет в BioShock Infinite, с посетителями проблем нет. Ее не донимают и не пытаются облапать, а наоборот — дарят цветы, конфеты, просят подписать диски и плакаты. А когда мы брали у нее интервью для «Игромании.ру», к ней подошел молодой человек, мило улыбнулся и признался в любви.

Организаторы не обрадовались внезапной обнаженке (еще бы, мероприятие посещают дети), а вот мужчина слева, похоже, остался доволен.

Впрочем, на «Игромире» случается всякое. В этом году девушка с нарисованным на ноге логотипом **Star Conflict** начала... раздеваться! «Нудистка» с удовольствием фотографировалась топлес, пока импровизированное стрип-шоу не пресекла администрация. Девушку тут же попросили накинуть одежду. Не факт, что странная дама и в самом деле была стендисткой или косплейщицей, но сам прецедент забавляет.

Борода из ваты

Интересно, а с такими громоздкими костюмами пускают в гримерку?

Доспехи — самый сложный элемент костюма. Тут как минимум нужно сообразить, из чего эти латы собирать. «Не всем зрителям удается понять, что вот этот меч сделан из прошлогодних газет, нагрудник — из кучи упаковок из-под молока, а копье — из черенка лопаты и монтажной пены. Бюсты пятого размера тоже подделывают. На «Игромире» подмигивающая вам красавица может оказаться хорошо загримированным парнем», — рассказывает косплейщица Дарья Скворцова.

Если нагрудники рыцарей сделаны из старых упаковок, то из чего же собирали костюм Мастера Чифа?

Сидящим стендисткам завидуют черной завистью — отдохнуть хочется всем

Люди со стороны не задумываются, сколько времени и денег уходит на пошив простого с вида костюма. Гуру своего дела готовятся к ответственным мероприятиям за месяц, а то и за год. Эксклюзивные материалы приобретаются за границей, выкройки перерисовываются по сотне раз, шелк мнется и рвется, а ведь случаются и чисто бытовые проблемы: кто-то прибавил в весе или решил перевоплотиться в другого персонажа. Хорошо еще, что в заявке можно указать любое число костюмов, главное, чтобы все они были оригинальными и качественными.

Еще одна сложность — сделать замысловатую обувь, которая соответствовала бы образу. В ателье с такими заказами отсылают к конкурентам, а те, взглянув на зарисовки, лишь пожимают плечами, мол, у вас и запросы! Грим и парики — больная мозоль косплееров. Споры разгораются даже из-за таких мелочей, как оттенок волос изображаемого героя. Загляните в гримерку, вы увидите массивные чемоданы-косметички и горькие слезы участниц, вызванные слишком большим размером линз. Перевоплощение требует огромного количества времени, и потому отведенная косплеерам комнатка переполняется уже в семь-восемь утра (а выставка, напомним, открывается в десять). Вот почему некоторые предпочитают заниматься этим дома. Ирина Пронина вспоминает, как однажды напугала соседей и таксиста, загримировавшись под эльфа. «Люди в общественном транспорте крестились от страха, увидев меня», — смеется Ирина.

Igromir's next top model

Многие посетители путают стендисток и косплейщиц. Разница в том, что моделей нанимают издатели, и им, соответственно, хорошо платят. А вот остальные работают на чистом энтузиазме.

Но не стоит думать, будто рекламщицам на «Игромире» приходится легче. Отбор моделей основывается совсем на других параметрах, и пуш-ап лифчик тут не поможет. Тут уже фотографиями не отделаешься, приходится лично ездить на кастинги. С параметрами все строго, ведь моделей подбирают под уже готовые костюмы, а не наоборот. Да и что это за костюмы! Полуобнаженные феи с рекламой очень радуют глаз, но если задуматься о высоте каблуков (не ниже шести сантиметров) и продолжительности выставки, то девушек становится банально жаль. И в туалете не спрячешься, и босиком не походишь, и улыбку не снимешь — правила запрещают.

Косплейщицы иногда сами пользуются путаницей и предстают в роли моделей. «На «Игромире» мы с подругой, изображавшей эльфа из «Властелина Колец», поднялись на сценку между двумя стендами, — вспоминает Рита Гордон. — Подруга в платье, я в доспехах. И все почему-то подумали, будто мы профессиональные рекламщицы, принцесса и ее рыцарь. Мы привлекли к себе такое внимание, что в течение получаса не было отбоя от фотографов. Нас «щелкали» по миллиону раз. Некоторые уходили и опять приходили, снимали с разных точек, просили встать по-другому, смотреть в камеру».

На «Игромире 2013» Анна появилась не только в костюме Женщины-Кошки, но и в роли авенносца из браузерной ММО «Параград».

Интересный случай произошел с Анной Молевой: «Представляете, на этой выставке меня выгнали со стенда «**1С-СофтКлаб**». Останавливает меня один из посетителей и просит сфотографироваться с ним (я как раз была в костюме Женщины-кошки). Ну и вышло так, что в это время на сцене проходила презентация **Batman: Arkham Origins**. В общем, я позирую, работаю на камеру, и тут ко мне подплывает сотрудник «1С» и заявляет: «Девушка, при всем уважении, но вы не являетесь официальным косплеером нашего стенда, просим вас самоустраниться отсюда». Я даже не знала, как на это отреагировать. Со мной такое, кстати, случается не впервые, причем именно с

А вот это — мама одного из косплееров.

Why so serious?

«1С». У нас долгие отношения, я уже думала, что мы помирились, а получается, что нет. Они, видимо, точат на меня какой-то зуб. Шучу, конечно!»

Флюиды любви

За самыми симпатичными девушками выстраиваются очереди из людей с камерами. Одна из стендисток, пожелавшая остаться анонимной, жалуется, что фотографы в этом году вели себя особенно нагло. «В бизнес-день меня отловил мужчина и попросил попозировать. Ракурс съемки выбирал по несколько минут, светоотражатели ставил, показывал, как лучше встать. Ну, думаю, такой профессионал точно сделает хорошие фотографии. Прочла на бейдже имя, зашла через пару дней на его страничку в Facebook, а там только пара изображений моей груди. Отличные, конечно, фотографии, но немного не то, чего я хотела».

Мужчины, к слову, не отстают и за стенами выставки. «Девушки неоднократно жаловались мне на преследователей, идущих за ними до метро или дверей дома, — говорит Анастасия Коткова, организатор косплея на «Игромире». — Естественно, подобное поведение наводит на них дикий страх. Особенно смущаются несовершеннолетние (возрастных ограничений у нас нет). Случаев насилия пока не было; во всяком случае, я о таком не слышала. Но редкая модель выходит из выставочного комплекса без шокера, газового баллончика или сопровождения мужчины. А после «Игромира» приходится менять номера телефонов, с этим давно все смирились».

«Игромир» богат на истории. Например, в прошлом году мама одного из участников, женщина в возрасте, помогала сыну с костюмом. В итоге ей так понравилось, что она сама решила поучаствовать, и на этой выставке ее можно было увидеть в образе гадалки с хрустальным шаром. Вот вам и booth babe!

У косплееров есть особые танцы, шутки, мемы. И, конечно, почти все друг друга знают или знакомятся в процессе. Год от года отношения крепнут, появляются парочки. Алексей Зуйков рассказывает: «Свою первую выставку в роли косплеера я провел с девушкой, мы отыгрывали роли Джокера и Харли Квинн. В сентябре следующего года мы поженились, а ровно через месяц начинался следующий «Игромир». Мы подумали и решили отметить это событие, переработав костюм Лены (жены) в аналог свадебного платья — кожаные брюки превратились в длинную юбку с полами, голову украсила фата. Неожиданностью для нас стало то, что огромное количество посетителей поздравляли нас со свадьбой. Это было действительно очень приятно». Завсегдатаи «Игромира» знают своих любимчиков в лицо и редко путают их с другими косплеерами, несмотря на то, что некоторые образы дублируются.

Чего только не сделаешь ради удачного кадра!

Меньше, да лучше

В этом году число аккредитованных косплееров увеличилось на три десятка — с 150 до 180 человек. Это примерно триста одобренных руководством образов на четыре дня выставки. И хотя желающих поучаствовать в игровом маскараде все больше, администрация решила вернуться к цифрам 2012-го. Об этом прессе рассказал Максим Маслов, организатор мероприятия. Решение Маслова легко объяснить стратегией развития выставки: «Игромир» стремится к качеству, а не к количеству. Это касается в первую очередь организации — стендов, конкурсов, обслуживания и выставочной площади. Главное, чтобы при таких наполеоновских планах руководство не забыло о том, кто делает «Игромир» таким ярким и привлекательным. Посетители посетителями, но ведь и о косплеерах нужно заботиться. Гримерка чуть больших размеров и отдельный гардероб — малая плата за праздничный настрой и неповторимую атмосферу выставки. ■

ДАТА ВЫХОДА
29 НОЯБРЯ

ЖАНР
ШУТЕР
ИЗДАТЕЛЬ
SONY
РАЗРАБОТЧИК
GUERRILLA GAMES
ПЛАТФОРМА
PS4

ЧТО? ПЕРВАЯ ИГРА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
ГДЕ? НИДЕРЛАНДЫ, АМСТЕРДАМ

KILLZONE

У СТЕНЫ КРАСНЫЕ ГЛАЗА

ГЕВОРГ АКОПЯН

Не успели мы переступить порог нового офиса **Guerrilla Games**, как нас встретили Хермен Хюлст, управляющий менеджер компании, и Стивен тер Хайде, главный дизайнер **Killzone: Shadow Fall**. Оба — жутко уставшие, но с широченными улыбками на лице: «Позавчера наконец-то сдали мастер-диск **Sony**! Два с половиной года вечных перегрузок позади. Сложно передать словами, какая атмосфера сейчас царит в студии: тут и радость, и одновременно опустошение… Но мы определенно довольны собой».

Будучи единственным российским изданием, которому выпала честь пройти добрую треть их нового проекта, а также плотно поиграть в мультиплеер, должны сказать — Guerrilla есть чем гордиться.

ВЫЗОВ ПРИНЯТ

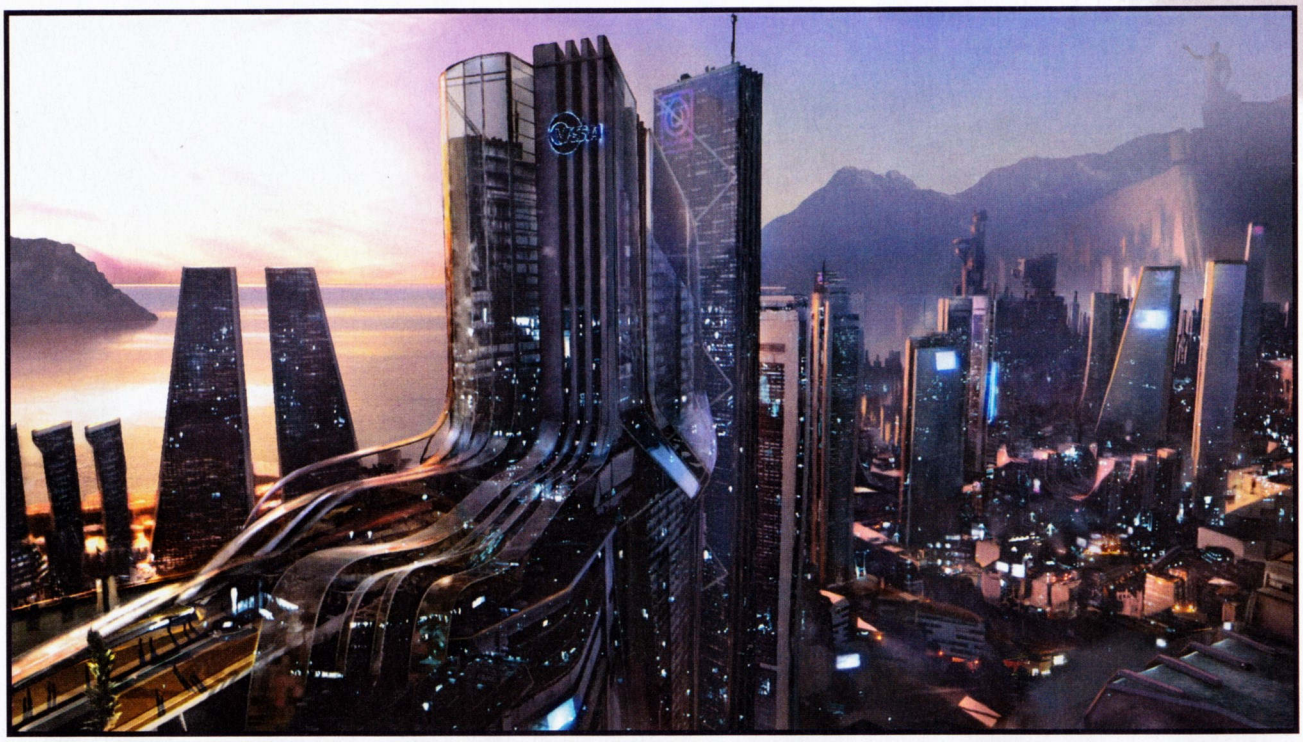
«Был обычный рабочий день, я тихонько отчитывала за что-то левелдизайнеров. Тут пришел серьезный Хермен и попросил всех менеджеров собраться в переговорной, — рассказывает Энджи Сметс, исполнительный продюсер игры. — Там он признался, что звонил Сюхэй Ёсида (президент **SCE Worldwide Studios**. — *Прим. «Игромании»*) и предложил нам сделать стартовую игру для PS4.

Пару минут все сидели растерянные — речь шла об очень большой ответственности, до этого мы никогда не выходили на запуске, а сама консоль существовала только в прототипах. Но искушение было столь велико и мы так загорелись идеей, что быстро приняли решение — работаем».

С того самого судьбоносного дня специалисты компании погрузились в тяжелый процесс создания игры для платформы, которой, по сути, еще и не было. Вместе с другими студиями, получившими первые девкиты PS4, Guerrilla во многом определили образ будущей консоли:

OWL начисто изменил ощущения от Killzone. Название игра, может, и сохранила, но внутри это совершенно другой шутер.

У дизайна Killzone определенно есть сходства и с «Элизиумом», и с Mass Effect, но, как нам кажется, это просто наиболее общее представление будущего в глазах современных людей.



Вместе с арт-директором Эрайаном Бэком, отвечавшим за внутриигровое окружение, мы выяснили, что действие Shadow Fall происходит примерно в 2400 году. Как видите, за почти 400 лет человечество не сильно шагнуло вперед в плане соблюдения прав и свобод людей.

инженеры Sony прислушивались ко всем замечаниям, анализировали их, а потом вносили изменения в архитектуру и геймпад.

«Это был крайне увлекательный, хоть и жутко сложный период. Нам пришлось многому научиться, в том числе и на собственных ошибках, — признался технический директор студии Михиль Ван Дер Леу. — Возникали проблемы и с производительностью, и с механикой, и с управлением, но в итоге мы со всем разобрались».

Игра хоть и не выжимает из PS4 все соки (до этого еще как минимум несколько лет), но все равно отлично выглядит и использует многие возможности консоли. Так, если вы купите Shadow Fall в цифровой версии, вам не придется мучительно ждать, пока установятся почти сорок гигабайт информации, достаточно скачать чуть больше семи — и можно начинать прохождение. Новые уровни будут постепенно подгружаться на фоне, так что при быстром интернет-соединении вам даже не придется останавливаться — игру получится пройти в один присест.

Мы, впрочем, такой подход не одобряем. Если предыдущие Killzone более-менее выступали на одном поле с **Call of Duty**, пытаясь развлечь игрока красивыми взрывами и бесконечной стрельбой, то Shadow Fall — игра совсем другого калибра. Она более размеренная и масштабная, в меру глубокая и непредсказуемая — ее хочется смаковать. Но об этом чуть ниже.

БЕРЛИНСКАЯ СТЕНА

По словам Дэна Калверта, арт-директора проекта, его главной задачей было добиться эффекта новизны, сохранив при этом элементы известной вселенной. Надо сказать, со своей задачей он справился так себе: если бы не хелгасты, мы ни за что не узнали бы в Shadow Fall старый добрый Killzone.

Но самое любопытное, что это совсем неплохо. Наоборот, игра только выиграла от редизайна: сочные цвета, потрясающая футуристическая архитектура, очерченные контуры объектов — Guerrilla максимально отошли от блеклого шутера про грязь и серость. Точнее, не так: они сохранили грязь и серость, но больше не заставляют вас проводить в них все время.

Центральное место в сюжете традиционно занимает конфликт между красноглазыми инопланетянами и вектанцами, но в этот раз он носит другой характер. Если оригинальный Killzone — это такая Первая мировая, а второй и третий — Великая Отечественная, то Shadow Fall ближе всего к холодной войне (ассоциации, если что, мы взяли не с потолка; в интервью господин Хюлст подтвердил все наши догадки).

После финала третьей части прошло тридцать лет, хелгасты вынуждены жить бок о бок с заклятыми врагами, а разделяет два народа лишь стена — толстая, длинная, но все же обходимая и разрушаемая. Такой любопытный для игр прием и позволил разнообразить цветовую палитру: мы выполняем миссии то по одну, то по другую сторону.

Если вы смотрели относительно свежий фильм «Элизиум» (между прочим, производства Sony Pictures), то наверняка помните, как здорово там был выполнен контраст между богатыми и бедными: пока толстосумы наслаждаются теплом и прекрасной экологией, распивая коктейли у бассейнов, простаки глотают пыль и подыхают от болезней и тяжелой работы. Примерно так же обстоят дела на Векте: красноглазые живут в промышленных трущобах и дышат отходами, тогда как люди наслаждаются всеми благами цивилизации. Единственный нюанс: если в кино герой Мэтта Дэймона был одним из немногих, кто решил сражаться с несправедливостью (и то потому, что смертельно заболел), то все без исключения хелгасты — прирожденные солдаты, готовые убивать ради процветания своего народа.

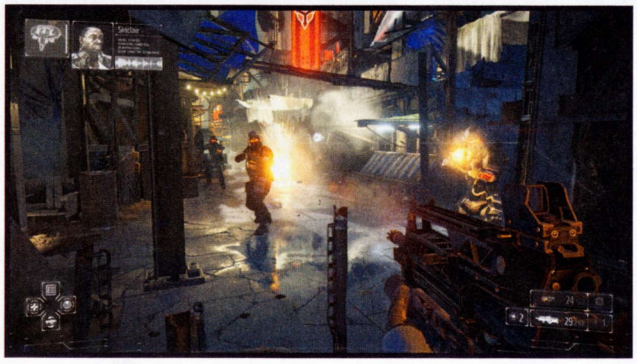
FLAWLESS EXPERIENCE

В переводе отсылка затерялась, но в оригинале Shadow Fall неслучайно очень похоже на Shadow Marshalls (один из ранних вариантов названия). Теневые маршалы — это специальные агенты вектанцев, которые призваны совершать тайные операции на чужой земле. Вы — один из таких бойцов, и именно вам предстоит попасть в эпицентр подпольных сражений.

Уход конфликта с передовиц на задворки кардинально поменял темп перестрелок. Если раньше мы бежали от одной битвы к другой, едва успевая перезарядить автомат, то теперь все по-другому. Каждая

Арт-отдел Guerrilla в едином порыве признался в любви Mirror's Edge и, как видите, нагло скопировал отдельные ее эпизоды.

В Shadow Fall разработчики уделили сюжету больше внимания, чем обычно. Теперь узнать об устройстве мира и происходящих в нем событиях можно не только из надраенных роликов, но и прямо в игре.



Графически новый Killzone не поражает воображение, но все равно выглядит очень и очень хорошо — спасибо четким текстурам, сглаживанию и самозатенению объектов. До этого подобные вещи были прерогативой PC.

глава представляет собой большое задание, которое требует выполнения нескольких задач. Иногда вам даже позволят выбрать порядок действий: можно сначала убить командира, потом вытащить заложников и лишь в конце украсть важный документ. Или наоборот.

Отныне Guerrilla не стесняются помещать вас в большие открытые пространства с несколькими заходами к цели, и дело тут не только в том, что PS4 способна эти самые пространства обработать. Что бы там ни говорили разработчики о сохранении традиций и духа серии, у нового Killzone не просто так отсутствует порядковый номер. По-хорошему, игру могли назвать просто Shadow Fall, и никто бы не обиделся — механика здесь не имеет ничего общего со старой. А все дело в OWL — небольшом дроиде, который вечно следует за главным героем. По сути, это такой замаскированный набор способностей из любого умного шутера вроде **BioShock**.

Всего абилок шесть, но две — восстановление жизни и хакинг — полуавтоматические. Просто нажимаете кнопку, когда надо, и Сова взломает очередной компьютер или поставит вас на ноги. К слову, на регенерацию здоровья уходит одна доза адреналина (всего с собой позволяют таскать две), которую также можно потратить на включение рапида — очень полезная способность, если на вас надвигается много врагов.

Остальные же приемы — атаку, энергощит, удар током (оглушает на время) и лебедку — придется использовать самостоятельно. Ключевое слово — придется. OWL не забавный бонус для отвода глаз, а краеугольный камень геймплея. Мы честно пытались пережить хоть одну перестрелку, не прибегая к помощи дрона, но у нас ни разу не получилось. Врагов в Shadow Fall много, они злые, меткие и, как говорила учительница физики автора этих строк, до фига умные — постоянно прячут головы за укрытиями, при малейшей возможности подбираются ближе и почти никогда не мешают друг другу.

Надо сказать, «научить» OWL не путаться под ногами — не очень-то и легко. Бестолково установленный щит лишь затратит энергию Совы и оставит вас открытым для вражеских позиций. А если неправильно рассчитать отвлекающий маневр, вы можете не успеть зайти с фланга и вас расстреляют на подходе. И так далее, и так далее — примеров можно привести много.

В то же время, когда у вас все получается, уровень проходится очень красиво, словно по «эффекту домино». Скажем, вам нужно вызволить заложников из небольшого трехэтажного здания. Быстренько отмечаем положение врагов сквозь стены (сканирование обставлено в виде мини-игры на манер перезарядки в **Gears of War**; если передержать кнопку, вас обнаружат) и начинаем действовать. Первого охранника тихонько режем из-за спины — раз плюнуть. Идем дальше: один хелгаст стоит за деревянной перегородкой, а двое других что-то обсуждают на балкончике. Не мешкая, приказываем OWL оглушить парочку, а сами возвращаемся назад и расстреливаем первого врага через стенку. Затем вбегаем в проделанное отверстие и кидаем гранату в хелгастов, не успевших прийти в себя, — готово.

Художники долго пытались нам объяснить, как они умудрились оставить хелгастов хелгастами даже после редизайна, но на практике все куда прозаичнее — дело в глазах. Если убрать знаменитые горящие глаза, у новых врагов со старыми не останется ничего общего.

Тут на шум в комнату сбегается пяток противников, а спрятаться вроде как и негде. Недолго думая, насылаем на них Сову и, пока дрон прикрывает, встаем в угол, вызвав энергощит. После этого остается лишь переключить прицел на коллиматорный, вколоть себе адреналин и начать пиротехническое шоу с отстрелом голов. Ну а если хотите завершить задание совсем уж красиво, то можете заманить врагов на крышу здания, перебить всех из дробовика, а потом элегантно съехать вниз по лебедке.

ИГРА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Как видите, через десять лет после выхода первой части Killzone почти пробилась в высшую лигу шутеров, в которых одни и те же бои можно переигрывать много раз и все время что-то будет идти по-другому. «Почти» же мы говорим потому, что, во-первых, нужно все-таки пройти игру целиком, а во-вторых, нам показалось, что потенциал механики был раскрыт не до конца.

После знакомства с демоверсией мы спросили у Эрика Болтье, ведущего геймдизайнера проекта, почему они отказались от модифицируемого оружия и стелса. Ведь при таком агрессивном ИИ возможность нацепить глушитель и пройти участок уровня по-тихому кажется попросту необходимой. Эрик ответил честно: не хватило времени. «У нас стоял выбор — добавить модифицируемые пушки (классную возможность!) или реализовать в мультиплеере систему «военных зон». И то и другое требовало шесть недель работы большей части команды, а ведь мы даже не знали, к какому числу готовим игру, релиз должен был произойти день в день с запуском PS4, и точка. Пришлось идти на компромисс».

Наконец, третья причина, по которой мы слегка опасаемся за итоговое качество Shadow Fall, — не всегда внятный дизайн уровней. Несмотря на размах и огромное число деталей, частенько ты банально *не понимаешь, куда идти*. И хотя в игре можно вызвать указатель, который подсветит вам цель и даст примерный ориентир, это не отменяет неочевидности многих маршрутов и сказывается на общем впечатлении. Есть такое понятие, как flawless experience, присущее очень редкому классу игр, — это когда дизайн миссий настолько безукоризненный, что игра будто бы проходит сама себя, тебя подбирает течение и несет к финальным титрам нон-стоп. В Killzone же мы этого не увидели — заторы и провисания нет-нет да и случаются.

Конечно, это не делает Shadow Fall в одночасье плохой или даже средней — это замечательный, умный шутер с роскошным арт-стилем. Просто нужно быть готовым к тому, что вау-эффекта может не произойти. Но еще важнее понимать, что это, вообще говоря, нормально. История не припомнит прецедентов, чтобы на старте новой консоли сразу выходила безупречная игра — ту же **The Last of Us** мы получили только в последний год жизненного цикла PS3.

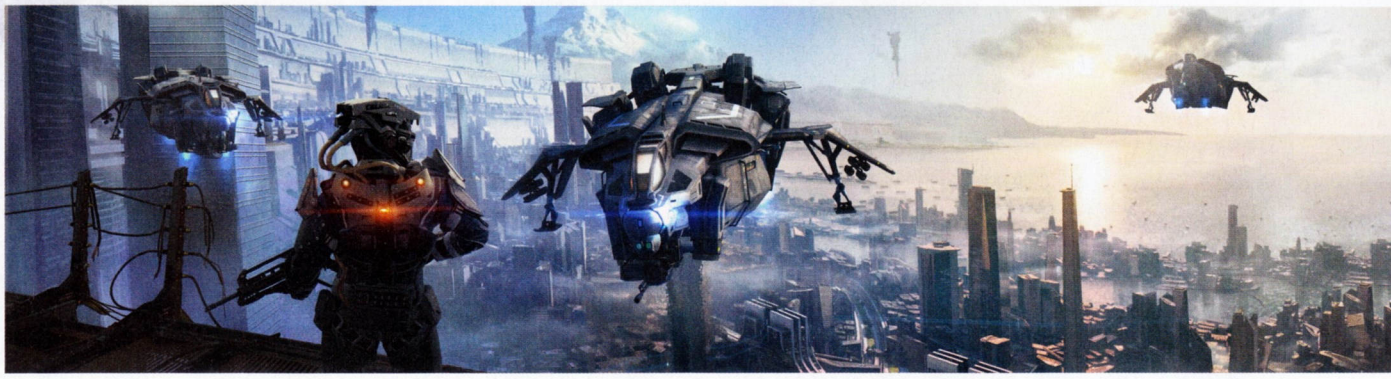
Да и во многом Killzone и правда чистый некстген. Загибайте пальцы. Кристально четкие текстуры, разрешение 1080p и стабильные 60 кадров в секунду — раз. Богатейший социальный функционал, включающий возможность поделиться своим роликом по нажатию одной кнопки, а также подключение к игре друга за считанные секунды — два. Злосчастный тачпад DualShock 4 действительно дарит новые ощущения и сильно облегчает жизнь — три. В Killzone с его помощью переключаются функции OWL — просто проводите пальцем в одном из четырех направлений, и способность меняется. Кажется, о неудобных круговых меню на приставках можно в кои-то веки забыть!

Наконец, в Killzone дебютирует революционная для консолей особенность, которую мы упоминали в начале статьи: больше не нужно ждать, пока игра скачается полностью, достаточно загрузить относительно небольшой кусок, чтобы начать играть.

С небольшими поправками технология иллюстрирует и саму Killzone. Конечно, никто не мешает вам подождать годик-другой, пока на PS4 появятся более технологичные и более отполированные игры, чем Shadow Fall, но зачем откладывать, если к новому поколению можно прикоснуться уже сегодня? ■

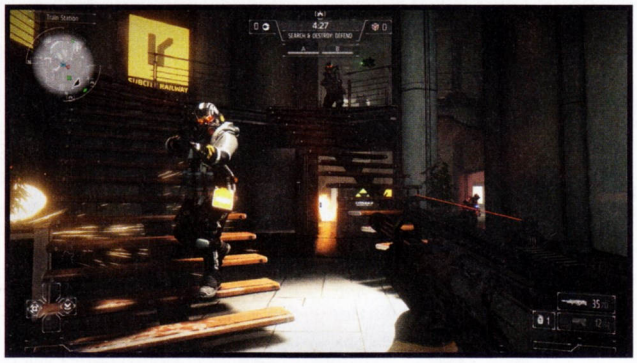
Тириан, один из нескольких злодеев Shadow Fall. Забавно, но разработчики страшно гордятся тем, что все лоскуты ткани на его нелепом костюме двигаются по законам физики.

Процент готовности: 100%



СЫНОК, ЭТО ВАРЗОНА

В умелых руках щит — серьезный тактический инструмент.



Почти у каждой пушки есть альтернативный режим стрельбы.

Если оценивать игру целиком мы не можем — сначала требуется пройти одиночную кампанию, — то представление о мультиплеере у нас уже сложилось. Guerrilla выделили прессе целый день на знакомство с онлайновыми боями, и, честно говоря, зря: мультиплеер Killzone оказался настолько интересным, настолько разнообразным и затягивающим, что мы успели достать всех разработчиков мольбами дать нам поиграть еще часик-другой. Дорогой господин тер Хайде! Если вы вдруг читаете эти строки, то, ради бога, простите нас — мы ни в коем случае не хотели называть вас уродом и садистом, так уж получилось…

ПО ЩУЧЬЕМУ ВЕЛЕНИЮ

Ключевая идея местного мультиплеера — так называемые военные зоны, что-то вроде серверов с уникальными правилами. Вам хочется, чтобы у игроков была одна жизнь, из функций OWL — лишь «невидимость», а из оружия — снайперская винтовка? На здоровье. По душе стандартный командный бой, но хотите играть только на определенной карте? Пожалуйста. А может, вы вздумали устроить яростное сражение на дробовиках? Ограничиваете выбор пушек, даете каждому по «быстрому бегу» — вуаля.

Копаться в настройках, создавая свои режимы, увлекательно и, что не менее важно, действительно свежо для консолей — в таком виде и с таким размахом к идее еще никто не подходил.

Готовой варзоне можно дать название, определить очередность смены заданий и выложить ее на всеобщее обозрение. Если выбранные вами настройки понравятся простым игрокам — здорово, а если они придутся по душе еще и разработчикам — считайте, вытянули счастливый билет. Вашу варзону тут же причешут и выставят на главный экран мультиплеера, где ее смогут оценить сотни тысяч людей. Согласитесь, хороший стимул проявить свою творческую натуру.

Изначально Shadow Fall будет поставляться с набором военных зон, придуманных самой Guerrilla. Нам довелось попробовать несколько из них, и все оказались интересными, хоть и не шибко оригинальными: дуэли на ножах, снайперские карты и все в таком духе. При желании можно ими и ограничиться, но делать этого ни в коем случае не стоит — как показывает практика, рядовым игрокам часто приходят в голову фантастические идеи.

КАРУСЕЛЬ, КАРУСЕЛЬ

Еще в третьей части Guerrilla пытались оживить мультиплеер за счет плавно переключаемых заданий в рамках матча: сперва мы защищаем один объект, потом разрушаем другой, затем воруем друг у друга «флаги» и так далее. В результате вы не успевали пресытиться одним режимом и проводили в игре гораздо больше времени, чем собирались изначально.

В Shadow Fall разработчики возвели эту идею в абсолют: почти во всех показанных нам варзонах условия сменялись без конца. Скажем, первые десять минут — захват маяка, потом взрыв вражеской базы, а в конце — удержание контрольных точек.

СВОБОДА

Другая особенность мультиплеера не давала нам покоя еще до того, как мы получили шанс в него наиграться. В Killzone: Shadow Fall абсолютно *все* оружие доступно с самого начала. Вы не ослышались. Если в Call of Duty мы вынуждены терпеть часов двадцать-тридцать, чтобы открыть мощную снайперскую винтовку, то здесь ее можно взять в первом же раунде. «Лично я терпеть не могу прокачку ради прокачки, хочу сразу получить оружие, которое мне нравится, и ловить кайф от процесса. Возможно, на мои взгляды повлияло то, что когда-то я работал над серией Quake…» — признался Эрик Болтье.

Мы со своей стороны полностью разделяем его взгляды. Главным аргументом в сетевых спорах должен быть навык игрока, а не крутизна его пушки. В качестве примера опять возьмем Call of Duty. Скажем, вы отлично чувствуете себя в шутерах, но у вас не хватает на них времени. А сосед Вася, наобо-

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ МУЛЬТИПЛЕЕРА

Один из самых страшных врагов в мультиплеере — дрон, поднимающий раненых. В пылу схватки его часто некогда побить, что оборачивается боком: с трудом завалишь парочку врагов, отвлечешься на третьего, а те уже снова на ногах. Несправедливость!

рот, играет так себе, зато помногу и каждый день. Когда же вы и Вася столкнетесь в мультиплеере, ваши силы почти сравняются: там, где соперник проиграет в скилле, он доберет богатой экипировкой и усиленными перками. В Killzone же ничего такого нет — проведите вы в ней хоть сто часов, на особое положение вас никто не поставит.

При этом какая-то фиксация развития все равно есть. Выполняя внутриигровые задания (всего их 1500) в духе «убей троих подряд выстрелом в голову», вы будете расти в рангах и получать различные примочки: прицелы, глушители, увеличенные магазины и прочие хозтовары.

■■■

Настала очередь простой математики: хорошо сбалансированные карты + отличная шутерная часть из сингла + варзоны + большой арсенал оружия, доступный с самого начала игры. Что получается? Правильно — один из самых свежих многопользовательских шутеров этой осени. Да, вы можете обратиться к привычным, но от того не менее замечательным Battlefield и Call of Duty. А можете попробовать мультиплеер Shadow Fall и открыть для себя что-то новое. Выбор за вами. ■

Карты порой напоминают Halo не только своим качеством, но и внешним видом.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core 2 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Quad Core 3 ГГц, 16 ГБ, 2 ГБ видео

BATTLEFIELD 4

ЖАНР
Шутер
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
DICE
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4
САЙТ ИГРЫ
battlefield.com

Ян Кузовлев

ЛОМАЯ ШВЕДСКИЕ СТЕНКИ

Что символично, в самом начале Battlefield 4 по сюжету гибнут две собаки. Совпадение это или шпилька в адрес конкурентов, мы не знаем, но намек вполне ясен: чтобы снискать оглушительный успех, военному боевику никаких собак не требуется — DICE справится и без них.

99 проблем

После фокусов с ядерными боеголовками отношения между Россией и США накалились до предела, а в Китае тем временем начались народные волнения — единственный толковый кандидат в президенты погиб при странных обстоятельствах. Государство подозревает, что его смерть — дело рук наемных убийц, а стоят за всем американские спецслужбы. При этом ситуация поразительно удачно складывается для адмирала Чэна: после громкой трагедии он планирует захватить власть. В случае успеха воинственный китаец получит поддержку русских и сможет успешно вторгнуться на территорию Соединенных Штатов. Третья мировая, здравствуй!

Ну а пока генералы потеют над красными кнопками, маленький военный отряд «Тумстоун» («надгробная плита») проводит операцию в Баку. Операцию, которая с большой вероятностью может стать для них последней: в момент нашего с ними знакомства герои сидят в машине, а та стремительно погружается под воду. По радио играет Turn Around от Бонни Тайлер, стекла уже трескаются от давления, а выбраться из салона гарантированно смогут не все — командир застрял на заднем сиденье, его никак не удается вытащить. Волевым решением он отдает свой пистолет главному герою и требует стрелять в лобовое стекло, чтобы спаслись хотя бы трое остальных…

Буквально за две минуты сценаристам удается грубыми мазками, но емко прописать характеры главных персонажей. Клейтон Паковски вечно шутит, пытаясь замаскировать свой испуг («Я не хочу умирать под такую тоскливую песню!»), а Кимбл Грейвз по прозвищу Ирландец — парень себе на уме и не стесняется оспаривать приказы («Не смей стрелять в окно, мы должны его вытащить!»).

Слушать их разговоры столь же приятно, как болтовню Луго и Адамса из **Spec Ops: The Line**, — персонажи получились очень живыми, особенно если не торопить события и давать героям выговориться. В Battlefield 4 полным-полно скрытых диалогов, которыми заполняются паузы между боями. Шутки, истории из жизни, разговоры на тему мироустройства — да мало ли что можно услышать! Пак, например, считает, что если к предсказаниям в китайском печенье прибавлять «в постели», то будет гораздо лучше: «Вы почувствуете просветление и испытаете непередаваемые ощущения… в постели». Ирландец, впрочем, юмора не понимает и невозмутимо рассказывает про, кхм, другие вещи, которые можно затеять в кровати.

В **Battlefield 3** при всем желании не удавалось сопереживать второстепенным персонажам. Попробуйте различить характеры Монтеса, Матковика или Кэмпо — мы уверены, что у вас не получится даже вспомнить, как они выглядят. События в сюжете постоянно перескакивали с одного временного отрезка на другой и складывались в цельную картинку только в самом конце, — неплохо, но с использованием пошлых флэшбэков, сменой персонажей и обязательных аттракционов вроде полета на истребителе. Зачем? Ну, так ведь конкуренты делали.

Режим командира открывается по достижении десятого уровня. Если руководить получается из рук вон плохо, то ваши подчиненные могут устроить бунт и даже заменить руководителя.

На карте Operation Locker снаружи комплекса бушует такая метель, что запотевают стекла прицелов, и стрелять метко не получается.

Ирландец всеми силами старается спасти как можно больше пострадавших от военных действий, но вот выходит это не всегда.

Зато в четвертой части шведы вернулись к принципам Bad Company и сосредоточились на взаимоотношениях членов отряда и маленьких сценках с ужасами войны, порой пробирающих до дрожи. На крейсере тонут два моряка, и их никак не спасти; один просит передать родным, что никогда не хотел такой смерти, но не может закончить фразу и захлебывается водой. Китайская армия начинает стрелять в мирных жителей, а посреди трупов стоит молодая пара, у них шок. Даже самая первая ситуация в тонущем автомобиле — и та берет за душу, настолько здорово она поставлена.

На фоне столь мощных сцен сказка про злого адмирала и доброго кандидата в президенты выглядит совершенно неуместной, и даже злополучная схема с ядерными боеголовками из BF3 выигрывает в плане накала страстей. Хотя, казалось бы, масштаб абсолютно разный: с одной стороны — бомба в Нью-Йорке, с другой — будущее трех стран. Милитари-шутеры делают ставки все выше и выше — все эти глобальные бомбардировки, третьи мировые, уничтожения наций… Лучше бы их авторы шли путем Spec Ops и концентрировались на внутреннем мире солдата, его переживаниях, а не на войне и политической подоплеке. В Battlefield 4, увы, хватает как человечных историй, так и скучной документалистики, а потому в память врезаются лишь маленькие сцены и совершенно теряется интерес к основной сюжетной линии.

Имитация — не выход

Но стоит ли ругать за шаблонный сценарий игру, где во главе угла стоит механика сетевых боев? Сам Патрик Бах открыто признает, что DICE больше импонирует создание систем с идеальной механикой, а не интересная история. Взять, к примеру, **Minecraft** — сюжета нет, а играть интересно.

Где-то он, конечно, лукавит. Кампания Battlefield 3 звезд с неба не хватала, являя собой чуть более высокотехнологичный Call of Duty со всеми его жанровыми болячками — линейностью, скриптами и принудительным возвращением на поле боя при малейшей попытке шагнуть в сторону. Кроме того, в предыдущей части главный герой почти всегда должен был послушно бежать за своим отрядом. Если чуть-чуть опередить напарников, вас ждала или закрытая дверь, или — позор самурая! — приходилось дожидаться старта следующего скрипта.

Это спорный подход, так игрок ограничен в своих действиях, зато разработчики могут срежиссировать определенные ситуации, выхватить какие-то особо сочные и интересные моменты. Как раз из-за этого сингл Call of Duty ощущается зрелищным кинофильмом: ты почти никогда не движешься вперед в одиночку и чаще всего подчиняешься приказам импозантных мужчин с роскошными усами и модными ирокезами. От игры при этом остается мало, приходится следовать заранее начертанной линии и метко стрелять по врагам. Во время самых важных сцен у игрока намеренно отбирают управление и сводят взаимодействие с миром до простого QTE, но такова цена творческого замысла. Невозможность как-то свободно повлиять на сцену — вынужденное ограничение.

С этой точки зрения Battlefield 3 можно понять — основным конкурентом все-таки являлась известная игровая серия от Infinity Ward и любой шаг в сторону от удачной схемы был смерти подобен. Иначе не объяснить тот факт, почему разработчики отказались от структуры уровней из Bad Company в пользу линейности и зачем-то решили взять знакомые по Call of Duty ситуации: ядерный взрыв, снайперская миссия с эвакуацией раненого персонажа, поддержка пехоты с воздуха, последняя битва с QTE… Из-за этого сингл третьей части во многом ощущался вторичным, это была не самостоятельная история, а попытка воспроизвести лучшие моменты из игр от Infinity Ward.

Battlefield 4, наоборот, не копирует чужие элементы. Перестрелки стали намного свободнее и вернулись к формуле Bad Company 2, где разработчики смело экспериментировали с формой и старались делать непохожие друг на друга уровни, удачно совмещали открытые пространства, выборочную последовательность целей и линейные этапы. В новой игре шведы решили вместо условной кишки сделать набор более-менее больших локаций, где игрок может сам выбирать, с какой стороны зайти и как организовать нападение.

С бронетехникой в кампании полная свобода. Можно в любой момент покинуть горящую машину и постараться уничтожить вражеский танк взрывчаткой.

Одна из контрольных точек на карте Golmud Railway — динамичная. Это поезд, который постоянно движется.

Атакуй, не атакуй

Отныне вы можете направлять атаку своих напарников, и если поначалу координация их действий кажется необходимой, то вскоре о возможности забываешь и пользуешься ей только изредка — чаще всего союзники и так прикрывают огнем. Действительно необходимо прибегать к помощи партнеров только в эпизодах, где нас поддерживает с воздуха вертолет или за отрядом следует танк (по нашей указке бронированная машина лихо крошит вражескую технику и не оставляет камня на камне).

В BF4 есть выборочная разрушаемость, причем всплывает она совершенно неожиданно. Тут интерактивность окружения скорее направлена против игрока. Захотел спрятаться в доме? Получи танковый залп. Укрылся бетонной плитой? Скоро забросят гранату. Самому же заняться радикальной перепланировкой не получится — быстро выясняется, что не все стены нельзя снести, да и незачем. Разрушаемость в Battlefield больше нужна для погружения — на уровнях, особенно внутри помещений, есть много мелких объектов, которые во время первой же перестрелки разлетаются по всем углам: плитка раскалывается, бетон крошится, от деревянных перегородок не остается и следа… все это серьезно прибавляет аутентичности и при этом не рушит баланс.

Вместе с тем визуально Battlefield стал гораздо богаче. На уровнях обычно выделяют несколько основных цветов и используют их для разных сегментов одного этапа. Например, в начале миссии в Азербайджане мы пробираемся по тесной серой школе, а потом выбираемся на открытое пространство — солнце бьет по глазам, небо чистое и контрастирует с горячим песком на земле. Автомобильный заезд в финале под ракетные залпы, наоборот, приглушен — все тяжелое, сверху нависает свинцовое небо. Благодаря такому приему зачастую кажется, что ты проживаешь вереницу самых разных ситуаций, тогда как продолжается один и тот же уровень.

Игру при этом можно не торопясь пройти всего за четырепять часов, и она не покажется вам затянутой. Напротив, в очень скромный хронометраж уместилось на удивление много всего: тут и побег из тюрьмы, и подрыв дамбы, и полет на фултоне, и охота на танки, и штурм аэропорта… Что радует, при таком разнообразии повествование старается быть цельным и только изредка прерывается на вставки вроде «спустя полчаса» или «прошло несколько дней».

Не совсем шведское качество

Мы играли в BF4 на Xbox One и PC, а многопользовательский режим обкатывался нами на PS4 и, опять же, PC. Если на новом Xbox никаких багов замечено не было, то вот на компьютере дела обстоят немного печальнее — в Шанхае, например, исчезают дома. Напарники, если далеко от них отбежать, перестают следовать за вами, приходится возвращаться. Один из второстепенных персонажей во время диалога почему-то не открывал рот, но все равно разговаривал.

В других моментах мир может замереть и не двигаться до тех пор, пока игрок не начнет действовать. Это уже не баг, а, скажем так, недоработка. Условно — вертолет врезался в здание и упал, рядом под обломками лежит союзник, нога его прижата бетонной плитой. Кость раздроблена, остается только рассечь ткани и вытащить бедолагу из развалин. Ситуация крайне напряженная, командир орет от боли, напарник рядом с ним оцепенел от ужаса и не знает, что делать, а вы… вы рассматриваете камешек рядом с машиной. И пусть весь мир подождет. Без вашего участия вертолет никогда не взорвется, а бедняга под плитой не умрет от потери крови. В такие моменты очень хочется, чтобы в ключевых сценах свободу все-таки ограничивали и сводили геймплей до нажатия пары кнопок.

Наконец, противники не всегда ведут себя самостоятельно. Для многих врагов явно прописаны скрипты, и в некоторых перестрелках это особенно заметно: во время одной из стычек два солдата обязательно будут сбегать по лестнице, еще один постарается обойти группу через балкон, четвертый будет сидеть в укромном месте, прикрывая товарищей, и так далее.

Вышеперечисленные казусы воспринимаются вдвойне обидно, так как многопользовательский режим у игры снова вышел отличным. Получается неприятная ситуация: зачем

Для дальнобойного оружия нужно обязательно выставлять дистанцию пристрелки, иначе палить из винтовки становится слишком неудобно.

В шторм лодки неистово бьет волнами, но солдат, к счастью, не смывает за борт.

стараться и придумывать одиночную кампанию, когда DICE, судя по всему, больше нравится заниматься мультиплеером и постепенно доводить его до совершенства? Нужно ли стараться ради пяти часов? Окупаются ли затраченные усилия? По сути, все проблемы, которые мы перечислили, относятся только к сингплееру и не находят отражение в игре по сети.

Это война

Battlefield всегда был про онлайновые сражения, и, скажем честно, опыт от многопользовательской игры совершенно не совпадает с ощущениями от кампании. Оба режима по-своему хороши, но вот ведь парадокс — «безжизненный и обезличенный» мультиплеер без героев и истории вызывает едва ли не больше эмоций, чем сюжет. И дело даже не в том, что в онлайне вы играете с живыми людьми. Если в сингле, несмотря на всю свободу и относительно открытые перестрелки, ощущаются какие-то барьеры, то в мультиплеере их попросту *нет*. Да, у карт очерчены какие-то границы, но все, что в них происходит, — чистая импровизация. В какой-то степени все это было и в предыдущих Battlefield, но с приходом хитрой системы Levolution сумасшествие вышло на новый уровень.

На каждом этапе игрок может совершить последовательность действий и радикально поменять локацию, а заодно и ход боя. Взять, к примеру, карту Paracel Storm. Начинается все мирно: небольшие островки, штиль, солнце играет на волнах. Потом погода на архипелаге постепенно меняется, некогда ясное небо становится мрачным, и вот уже вдалеке маячит шторм. С неба льет дождь, видимость портится. Бушуют волны, гремит гром, и тут молния бьет прямо в ветряк. Испорченный объект можно разрушить целиком, и тогда застрявший в ветряке обездвиженный крейсер, который никому до сих пор не мешал, пойдет прямым курсом на один из островов и разделит карту на две части.

Тот, кто удерживает разрушенный корабль, получает дополнительное преимущество — на борту судна есть противовоздушные орудия. Кроме того, при сильном ветре неудобно плавать на лодках, волны постоянно бьют незадачливого «мореплавателя», целиться становится невероятно трудно.

И вот такие «корабли», меняющие тактику для обеих сторон, есть на каждом уровне. Например, на карте Siege of Shanghai позволяется подорвать небоскреб, погрузив улицы города в пыль, а на уровне Zavod 311 можно активировать боеголовку, которая обрушит здоровенную трубу, — эффект не такой заметный, как на других картах, но бронетехнике теперь придется объезжать обломки.

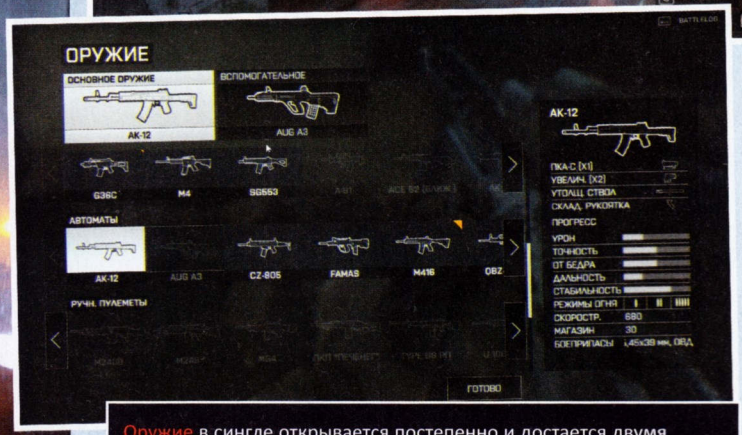
Еще на уровнях разбросаны небольшие активные объекты, которые не совсем попадают под философию Levolution, но тоже влияют на ход событий. Так, можно вырубить свет в помещении — и игроки внутри потеряют ориентир, у входа в здание честно срабатывают металлодетекторы и косвенно предупреждают о вторжении, а вагон поезда можно закрыть, предварительно закинув туда гранату. Поначалу все эти мелочи вместе с механикой изменения карт дарят редкое в онлайновых шутерах чувство вседозволенности, ты просто теряешь голову от свободы.

Но проходит очередной раунд, а потом еще один, и еще, а тот же самый небоскреб как падал, так и продолжает падать… Рано или поздно к идее Levolution привыкаешь и динамическое изменение карт больше не приводит в такой восторг. Хочется, чтобы коронных, определяющих моментов на каждом уровне было намного больше. До релиза BF4 шведы без конца говорили про синергию определенных многопользовательских моментов в одиночной игре (выросший масштаб карт, добавление техники и др.), но, как оказалось, куда больший интерес представляет именно обратная штука: небольшие скриптовые сценки замечательно оживили мультиплеер.

Вторая важная деталь в онлайн-боях — серьезный характер происходящего. Да, иногда на серверах творится чистое безумие — асы на истребителях сбивают снайперов крыльями, безумные люди минируют джипы дистанционной взрывчаткой, — но в Battlefield все равно не теряется ощущение настоящей войны.

Огромный вклад в аутентичность вносят карты. Некоторые настолько огромны, что на разных участках разительно отличается геймплей. Так, на крышах Flood Zone (полузатопленный китайский городок) царит вечная суматоха, потому что там всегда есть где спрятаться и трудно заметить, откуда прилетела шальная пуля. Но уже на парковке той же карты все относительно спокойно — пространство открытое, откуда могут появиться враги — известно, поэтому неожиданностей

Если игрока усиленно обстреливают, он начинает паниковать: сбивается концентрация, экран становится размытым. Механика актуальна и для мультиплеера.



Оружие в сингле открывается постепенно и достается двумя способами — либо подбираем с врагов, либо зарабатываем очки за успешное прохождение и получаем все новые и новые стволы.

обычно не бывает. Зато на дальнем участке из-за обилия удобных подъездов скапливается вся бронетехника — и тоже геймплей совершенно другой.

По режиму

Помимо привычного «захвата» в Battlefield 4 появилось два совершенно новых режима.

Первый из них — Obliteration — крайне нервный. На карте появляется бомба, ее нужно схватить и доставить на базу соперника. Без командной работы здесь делать нечего, но с непривычки большинство игроков плюет на защиту точек и наперегонки бросается к бомбе. Схватить ее и унести, когда в одной точке скопилось несколько десятков человек, почти невозможно, разве что исхитриться незаметно подобрать и смыться на быстроходном транспорте. Зато взорвать объект после этого проще простого, в защите-то никто не остался.

Другой режим, Defuse, цитирует Counter-Strike. Шесть раундов. Три из них мы пытаемся заложить в одну из двух точек на уровне бомбу и дождаться, когда она детонирует. Оставшиеся раунды боремся с терроризмом и изо всех сил стараемся предотвратить взрыв. При всей схожести описания с точки зрения геймплея общего у игр очень мало. Во-первых, здесь нет закупки оружия и смерти до конца раунда. Во-вторых, архитектура и планировка уровней в Battle-field 4 куда сложнее, следовательно, тактические маневры здесь совершенно другие.

В мультиплеер Battlefield 4 можно играть по-разному. Кто-то обязательно начнет осваивать небеса, другой сядет в танк и примется резвиться, руша здания. Штурмовик, которому надоело в третий раз подрываться на танковом снаряде, быстро перепрофилируется в инженера, схватит ракетницу и начнет охотиться на бронетехнику.

И хотя игроки всегда найдут способ превратить игру в балаган, сбивая снайперов с крыш прямо крыльями истребителя или минируя джипы дистанционной взрывчаткой и направляя машину в скопище врагов, война в Battlefield 4 все равно ухитряется выглядеть серьезнее некуда.

■■■

Как и DICE в своем творчестве, вернемся к истокам, то есть началу статьи. В самой первой миссии Ирландец в одиночку разбирается с парой разъяренных псов — короткая очередь, удар ножом, — на земле два мохнатых трупа. А вот разработчики со своими «собаками» на 100% не справились: если мультиплеер в Battlefield 4 вышел действительно превосходным, то у одиночной кампании наблюдается целый ворох проблем. Тем не менее даже в таком контексте шутка про высокое шведское качество не кажется нам неуместной — DICE, по сути, одна из нескольких студий в мире, которая способна делать шутеры такого уровня и масштаба. Шутеры, которые вызывают эмоции не только картинными взрывами и стрельбой, но и бесподобным дизайном карт и отточенным балансом. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

У Battlefield 4 отличный многопользовательский режим и, к сожалению, невыразительная сюжетная кампания. Вы с большой вероятностью будете возвращаться в игру снова и снова, но только ради мультиплеера, а не за переживаниями солдат и вокалом Бонни Тайлер.

Геймплей	9
Графика	9
Звук и музыка	10
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,5

«Отлично»

«НЕ ВЕРЮ!»

Альтернативное мнение Алексея Макаренкова

В Battlefield 3 разработчики замахнулись на голливудский масштаб, решили сыграть в лиге Call of Duty, но без прямой конкуренции. Вместо клюквенного попурри и форменного театра абсурда нам предложили серьезную, почти документальную хронику. Чувства и переживания главных героев намеренно были выставлены за кулисы, а главная партия досталась постановщикам батальных сцен. И они жахнули — любо-дорого. Стремительный танковый раш и взлет с палубы авианосца запомнили, думаем, абсолютно все, кто прошел игру.

Плачь и смотри

В свою очередь, в BF4 шведы зачем-то попытались сделать из голливуда псевдодокументального голливуд драматический: пригласили известных актеров и попробовали слепить батальные сцены суперклеем из душевных метаний персонажей, монологов о судьбах родины и трогательных историй из жизни простых людей.

В самом желании сделать драму из боевика, претендующего на реалистичность, — нет ничего плохого. В конце концов, в киноиндустрии подобный фокус, если его проворачивать с умом и талантом, способен запустить термоядерную реакцию — достаточно вспомнить хотя бы «Спасти рядового Райана».

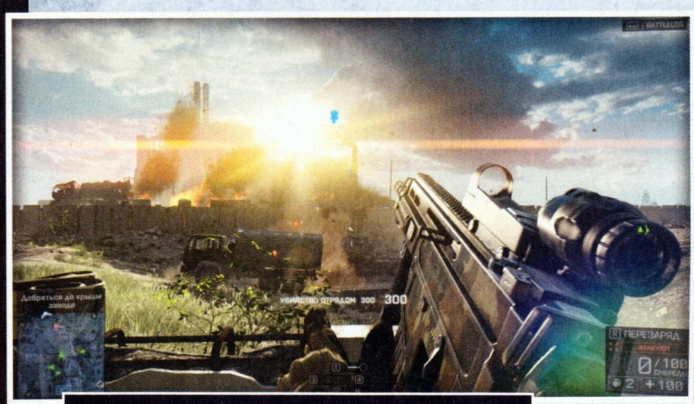
Вот только из DICE не получилось ни талантливых драматургов, ни умелых сценаристов. Вся лирика BF4 сводится к унылым и совершенно не трогающим фразам Ханны о ее долге и не находящим отклика у товарищей речам Ирландца о том, как ни в коем случае нельзя кого-то бросать.

И люди в ней актеры

Зачем вообще было приглашать на роль Майкла Уильямса, гениально изобразившего Омара Девона Литтла в «Прослушке», — абсолютно непонятно. Настоящей актерской игры в BF4 не чувствуется вовсе. На экране бегают куклы с картонными лицами известных артистов и произносят шаблонные фразы из серии «а вот здесь пускай у нас будет патриотизм». Еще больше патриотизма! А теперь душевные метания! Все? Пометались? А еще я боюсь высоты! Ура!

Справедливости ради скажем, что в английской озвучке происходящее воспринимается на порядок лучше — как минимум интонации там правильные и не вызывают недоумения. Что, впрочем, не отменяет проблем в содержании: говори ты хоть на русском, хоть на английском, да хоть на китайском — важен в первую очередь смысл.

Вообще, сами по себе слова, которые произносят герои, логичны и правильны. Но в рамках разворачивающихся на экране событий — совершенно неуместны. Более того, опытные бойцы — тот же Ирландец — вне сражений предстают какими-то сопливыми подростками, раз за разом не желающими выполнять приказы и пытающимися рассуждать о высо-



За успешные действия в сингле вы получаете очки. Если честно, это иногда отвлекает и мешает с головой погрузиться в игру.

Дождь в игре потрясающий — на отражения в лужах можно любоваться часами.

Работа с освещением и цветовой гаммой в игре потрясающая и важна едва ли не больше, чем детализация и условное количество полигонов на одну модель.

ких материях под прицелом пулеметов.

Константин Сергеевич Станиславский в таких случаях использовал свою ставшую легендарной фразу — «Не верю!». В случае с BF4 «Не верю!» хочется кричать во всех без исключения межбатальных сценах, когда персонажи пытаются обсуждать что-либо, кроме военных действий.

В этой драматической катавасии самым адекватным персонажем на фоне прочих выглядит, простите, Пак. Который сначала пропадает на пол-игры и поэтому избавляет нас от своих душевных терзаний. А когда ближе к концу снова появляется, то с ходу отказывается садиться в лодку с отрядом из трех смертников, отправляющимся взрывать вражеских корабль. Предатель?! Да как вам сказать? Все, что он делает, логично, практично и преследует две главнейшие задачи для любого настоящего солдата — выполнить поставленную цель и выжить.

Жалко всех

Многие киноленты о войне провалились в прокате вовсе не из-за плохо поставленных сражений или дыр в сюжете, а как раз из-за ненужного, излишне пафосного морализаторства. Любой трезвомыслящий человек понимает, что война — это грязь, кровь и смерть. Когда же на экране появляется «рыцарь на белом коне», несущий ахинею о судьбах невинно убиенных или в пылу схватки рассуждающий о необходимости обязательно сообщить жене погибшего соратника о смерти мужа, — поверить в это просто невозможно.

Пытаться пробудить чувства надо в правильное время, в правильном месте и правильными методами. А не просто для галочки, чтобы было.

С логикой во время подобных сцен все тоже далеко от идеала. Можете попробовать решить маленькую задачку на сообразительность — придумайте минимум три способа, как можно было достаточно быстро спасти американских солдат, которых затопило под решеткой на «Титане». При этом мы как бы забудем, что умерли они, по сути, вообще ни с чего. В момент их гибели через решетку можно было продолжить дышать.

И вот таких несуразностей, которые не заметят лишь самые нетребовательные или невнимательные игроки, в BF4 очень много.

Разработчики, имея на руках восхитительный набор почти документальных боевых сцен, совершили классическую режиссерскую ошибку — решили выдавить из зрителя лишнюю слезу. Но не уделили должного внимания деталям, едва не запоров всю идею.

Высадку на берег тут постарались сделать похожей на «Омаха-Бич». Кажется, эта сцена до сих пор не дает сценаристам покоя.

«Едва» — потому что в рамках игры все эти нелепые брюзжания героев быстро забываются, отходят на второй план. Да и занимают они не то чтобы очень уж много экранного времени. В остальное время мы стреляем, меняем позиции, раздаем указания соратникам, выцеливаем снайперов, охотимся на танки... в общем, занимаемся всем тем, чем и нужно заниматься в хорошем шутере. Все эти элементы в BF4 по-прежнему выполнены на очень высоком уровне.

Хотя и здесь есть к чему придраться. Все сражения в игре отлично поставлены, а уровни смоделированы просто бесподобно — есть размах, монументальность и простор. Внутри каждой схватки начисто забываешь обо всем. Игра добивается главного — она делает интересным решение сиюминутных задач. Но когда BF4 заканчивается, невольно спрашиваешь себя, а много ли было моментов, ради которых отдельные уровни хочется пройти еще один, два, три... четыре раза? И неожиданно для себя понимаешь, что, хоть ты почти всю игру и стрелял в кого-то, закусывая губу, куда-то бежал, кого-то спасал и в кого-то палил из РПГ, никаких особенно ярких, врезающихся в память моментов, сравнимых с танковым рашем из BF3, здесь нет.

Нельзя сказать, что от этого становится хуже сама механика. Но вот воспоминания о прохождении точно более смазаны и размыты. Концовка так и вовсе воспринимается как контрольный удар топором по шее — неожиданная, резкая, нелепая. Почти такая же нелепая, как и весь сюжет игры. Увы. ■

ЖАНР
Интерактивное кино

ИЗДАТЕЛЬ
Sony

РАЗРАБОТЧИК
Quantic Dream

МУЛЬТИПЛЕЕР
Локальный кооператив

ПЛАТФОРМА
PS3

САЙТ ИГРЫ
beyond.eu.playstation.com

ГЕВОРГ АКОПЯН

BABY YOU'RE LOST

ЗА ГРАНЬЮ

ДВЕ ДУШИ

На протяжении нескольких лет Дэвид Кейдж монотонно твердил одно — **Beyond: Two Souls** не продолжательница идей **Heavy Rain**, а принципиально другая игра с другой философией, шаг в новом направлении. Журналисты и рядовые игроки все это выслушивали, с готовностью кивали, но, что ты будешь делать, интуитивно ждали именно механику Heavy Rain, хоть и несколько упрощенную.

Наконец, Beyond вышла и — какой сюрприз! — действительно оказалась совсем другой игрой. Издания по всему миру всполошились, кто-то поставил Two Souls «девятки», кто-то, как Eurogamer, «шестерки», начались долгие обсуждения, Кейджа затравили… в общем, картина нарисовалась не самая приятная.

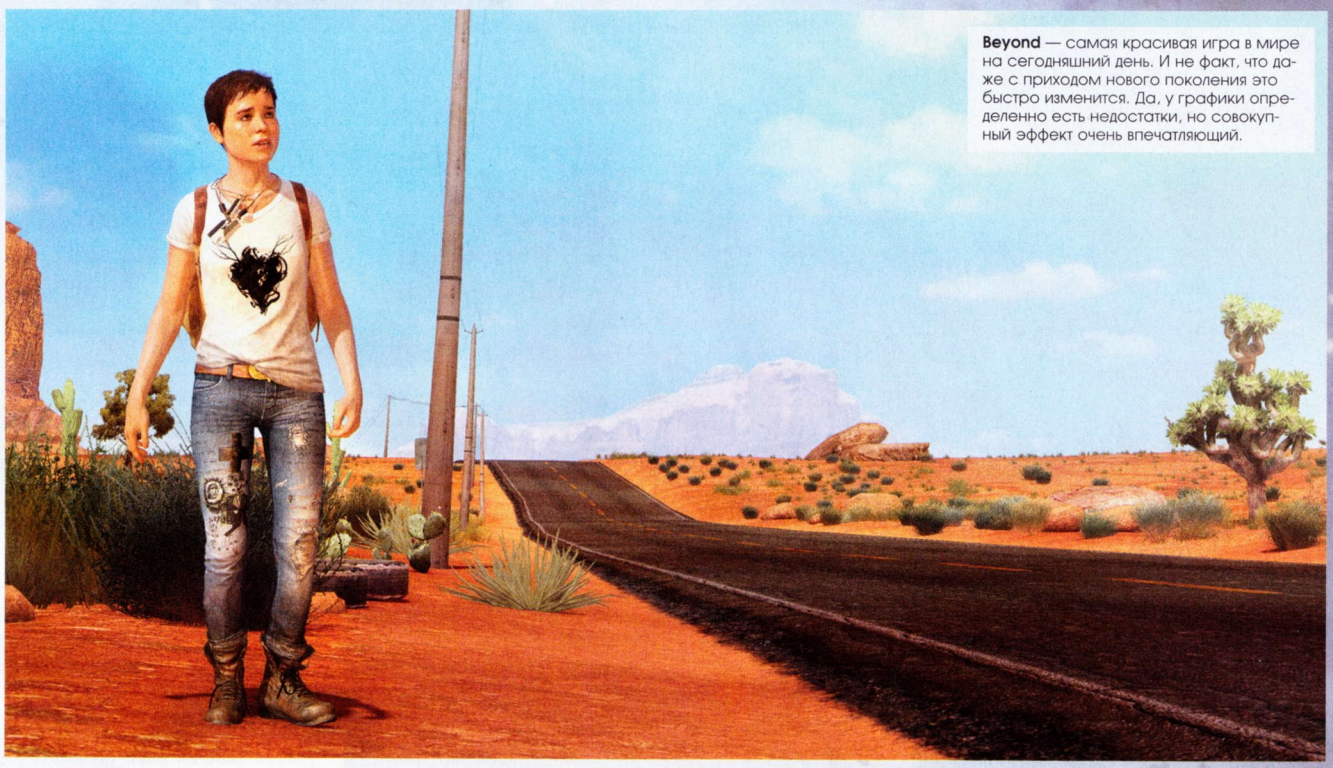
Не такая, как все

Надо сказать, ругать Beyond правда есть за что — проблем у игры очень много. С самого начала нам было известно, что в Two Souls переплетутся самые разные темы, включая фантастическую: Джоди неразрывно связана с духом Айденом, что позволяет ей совершать удивительные вещи — вселяться в людей, читать чужие воспоминания, двигать предметы и так далее. Но мы были уверены, что Айден нужен игре только для оправдания зрелищных сцен и головоломок, а в истории призрак будет лишь своеобразной метафорой, усилением необычности девушки. На деле же оказалось, что Кейдж с удивительным энтузиазмом ударился в эзотерику, потусторонние силы и прочий «Фаренгейт», уделив самому интересному — внутреннему миру Джоди, ее взрослению и отношениям с окружающими — гораздо меньше внимания, чем можно было ожидать.

Beyond действительно охватывает пятнадцать лет из жизни

Как и в GTA 5, в Beyond есть довольно брутальная сцена пытки. Здесь она не такая интерактивная, но тоже производит сильный эффект.

Со стороны Эллен Пейдж в качестве экшен-героини может показаться нелепой, но когда погружаешься в игру, проблем с восприятием персонажа не возникает.



Beyond — самая красивая игра в мире на сегодняшний день. И не факт, что даже с приходом нового поколения это быстро изменится. Да, у графики определенно есть недостатки, но совокупный эффект очень впечатляющий.

Уиллем Дефо подключился к проекту позже Эллен, и в первый день на площадке для него стало откровением, что Пейдж играла и выкладывалась на полную, как на съемках настоящего фильма. Он-то думал, что съемки игры — дело гораздо более простое.

девушки, но очень выборочно и в хронологическом беспорядке. Вот взрослая героиня убегает от полицейских по крыше поезда, а через секунду восьмилетняя она же с грустью смотрит в окно, сидя в кресле родительского дома. Вот Джоди, облаченная в роскошное вечернее платье, находится на каком-то правительственном задании в доме шейха, а через некоторое время стоит в рваном тряпье, с немытыми волосами и вся в слезах пытается покончить жизнь самоубийством. Что ее на это натолкнуло? Где она находится? Почему? Во время прохождения мучительно пытаешься во всем разобраться, соединить кусочки пазла в складную картину, но получается у тебя это только ближе к финалу, а в крайнем случае — после повторного прохождения.

Из-за того, что большую часть времени ты не до конца (а иногда и совсем не) понимаешь мотивы героев, а также порядок и причину событий, произошедших в их жизни, не удается установить с ними сильную эмоциональную связь. Это, вообще говоря, главная трагедия Two Souls: даже несмотря на большие пробелы в повествовании и местами нелепые диалоги, ее историю все равно хочется понять и принять, а Джоди полюбить, но игра упрямо ставит палки в собственные колеса.

Только ты проникаешься великолепной сценой свидания, в которой хорошо отражены душевные метания героини, как тебя переносят в прошлое и просят изобразить мистический хоррор: семнадцатилетняя девочка попадает в государственный исследовательский центр, где пачкает кеды Converse в лужах крови, выслушивает предостережения умирающих охранников и дерется с призраками. Сказать, что в этот момент пребываешь в замешательстве, — не сказать ничего.

Градус безумия по Фаренгейту

Тем не менее **Quantic Dream** сложно упрекнуть в обилии экшена и мистицизма — в конце концов, именно они сделали **Fahrenheit**, в котором этого добра было навалом, — но мы все равно не моргнув глазом назвали его лучшей игрой 2005 года. Потому что события там развивались столь стремительно и принимали такой сумасшедший оборот, что ты толком не успевал снисходительно фыркнуть: секреты майя? Отлично! Ритуальные обряды? Хочу еще? Киборги? Подумаешь, я уже видел призраков и сверхлюдей! Фантастические элементы входили в сюжет постепенно, с каждым разом усиливая накал страстей, благодаря чему воспринимались как должное.

В свою очередь, в Beyond элементы разных жанров, а также перестрелки с драками порой выглядят неуместно — не из-за того, что они плохо поставлены и сыграны, а из-за странной подачи. Для погружения недостаточно одной лишь интерактивности и всепоглощающей нелинейности, нужна драматургия. И если в предыдущих играх Кейджа она, безусловно, была, то Beyond часто отходит от привычных повествовательных структур.

Режиссер может взять и ни с того ни с сего вставить посреди игры большой (по меркам Two Souls) сюжет про приключения героини на индейской ферме — с каким-никаким открытым миром, поездками на лошадях и даже элементами детективного квеста. Как самостоятельное произведение эпизод весьма хорош, но он настолько сильно разнится с игрой по стилистике, ритму и атмосфере, в нем столько новых (и ненужных основному сюжету) персонажей, что ты на час полностью выпадаешь из общей канвы. Опыты в лаборатории? Труд-

Глава «Бездомные», без сомнений, одна из лучших в игре. Да, жизнь бомжей явно отражена очень гротескно, но если бы вся игра была такой атмосферной и эмоциональной, как этот эпизод, то мы бы только обрадовались.

Стрельба и прятки по укрытиям очень простые: ждете, пока охранник отвлечется, зажимаете кнопку, героиня перебегает к следующей точке. Потом отвлекаете врага Айденом (например, уронив бочку), заходите со спины и оглушаете.

ное детство? Служба в ЦРУ? Такое чувство, что все это было очень давно и вообще неправда.

Act like you mean it

В то же время сама история вполне себе интересная. Да, она полна клише, но, если подумать, ни Fahrenheit, ни Heavy Rain не предлагали чего-то из ряда вон выходящего: фантастический детектив и триллер про маньяка — мы видели сотни подобных сюжетов в кино и литературе. Сам Кейдж, не стесняясь, причислял к своим источникам вдохновения фильмы Альфреда Хичкока и Дэвида Линча, а у последнего даже позаимствовал фирменного композитора Анджело Бадаламенти.

В конечном счете, главное ведь совсем не синопсис, а то, как он обыгран и поставлен. А поставлена Beyond по-взрослому — это одна из редких игр, в разговоре о которой можно не поморщившись употребить такое понятие, как «актерское мастерство». Эллен Пейдж, Уиллем Дефо и множество других талантливых актеров проделали блестящую работу, вдохнув в часто не очень хорошо прописанных героев жизнь.

Когда ты видишь Джоди-подростка с густо подведенными глазами, протестующую против своих попечителей в лаборатории, ты ей веришь. Веришь, что она хочет быть такой, как ее ровесницы, и пойти повеселиться в баре, веришь, что одежда и любимая группа значат для нее все на свете, веришь, что ей осточертела жизнь с Айденом. Да, ты не знаешь, при каких обстоятельствах она выкрасила челку в хищный фиолетовый цвет и как научилась играть на электрогитаре, но талант Эллен Пейдж заставляет на время оставить многие вопросы. Ну а когда смотришь на бомжующую Джоди, исполняющую на улице песню Бека Lost Cause, сердце натурально сжимается — таких чувственных выступлений в видеоиграх еще не было.

Воображариум Дэвида Кейджа

Работа актеров впечатляет еще сильнее, если знать, что Beyond снималась, по сути, в большом ангаре практически без реквизита: смешные костюмы с налепленными на них шариками для считывания движений (сама Эллен называет их формой для пинг-понга), очень условные декорации, синий фон. В таких условиях каждому актеру приходилось по максимуму подключать свое воображение, что определенно пошло на пользу проекту. По словам Уиллема Дефо, это и есть актерство во плоти — работа без внешних раздражителей, тотальный фокус на ситуации и персонаже.

Разумеется, передать все нюансы игры звезд — задача тоже чрезвычайно сложная. Сразу после первого прохождения мы любопытства ради запустили Heavy Rain и, признаться, пришли в ужас — анимация, казавшаяся нам верхом совершенства несколько лет назад, сегодня выглядит безбожно устаревшей. Герои изображают эмоции, кричат, топают ногами и разве что волосы на себе не рвут, но фальшивость происходящего неизменно выдают мертвые рыбьи глаза.

Зато в Two Souls разработчикам удалось добиться невероятного: они не только сделали глаза актеров настолько живыми, что по ним можно легко понять, что человек думает и чувствует в определенный момент, не только вплотную приблизились к фотореализму (на семилетней консоли!), но и умудрились преодолеть так называемый эффект uncanny valley — гипотезу, согласно которой виртуальный персонаж или робот, очень похожий на живого человека (но не идеально его копирующий), вызывает неприязнь. Если вы видели фильм «Беовульф» Роберта Земекиса, то наверняка помните, насколько завораживающе и одновременно отталкивающе выглядела там цифровая Анджелина Джоли; от нее было сложно отвести глаза, но при каждом ее появлении внутри будто что-то сворачивалось. Так вот, в Beyond ничего подобного нет, герои выглядят как самые настоящие люди, но никакого отторжения при этом не возникает. Настоящий технологический прорыв.

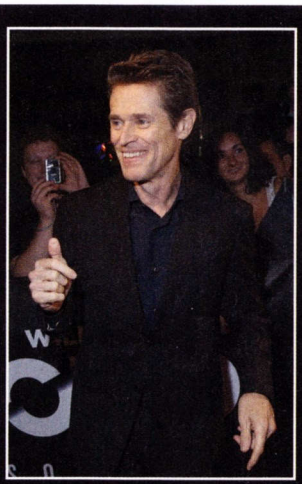
Ку-ку-ку-ку-тэ-е

Настала очередь поговорить о самой малозначимой части Beyond — геймплее. Да, в игре есть кое-какие QTE, есть очень-очень простые головоломки, есть даже стелс с укрытиями, но в целом это куда большее кино, чем Heavy Rain или Fahrenheit. В предыдущем творении Quantic Dream бы-

ИГРЫ СО ЗВЕЗДАМИ

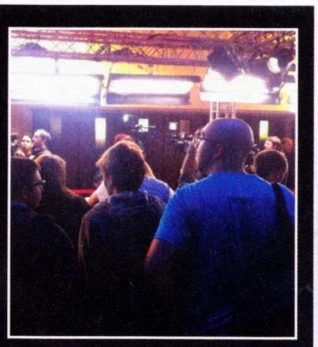
О ПАРИЖСКОЙ ПРЕМЬЕРЕ BEYOND

Второго октября нам удалось побывать на сенсационном для игровой индустрии событии — премьере Beyond: Two Souls в Париже. Сенсационном потому, что еще ни одна игра в истории не запускалась с шиком, достойным фильма: крупнейший кинотеатр Европы «Гран-Рекс», красная ковровая дорожка, сотни журналистов, телевидение, слепящие вспышки камер, огромная толпа фанатов и, конечно же, те, ради кого они собрались, — звезды первой величины.



Сложно поверить, но этому молодому человеку целых 58 лет.

Уиллем Дефо, любимый кинозлодеями по фильмам «Взвод» и «Святые из Бундока», а миллионами — по роли Зеленого Гоблина в трилогии о Человеке-пауке Сэма Рэйми, сверкал знаменитой щелью между передними зубами, а Эллен Пейдж просто была Эллен Пейдж — обворожительной девушкой из Канады, которая так, между прочим, сыграла в фильмах «Джуно», «Начало» и «Люди Икс: Последняя битва»).

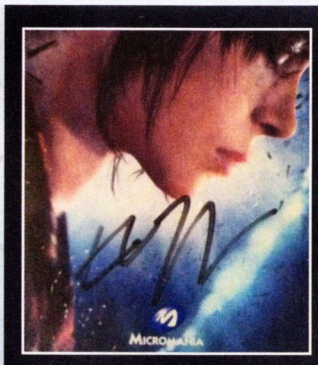


Мы долго стояли за спиной бритоголового парня, но в итоге все же ушли. Как оказалось — зря. Все, кого можно увидеть на этом кадре, получили автограф Дефо. Что ж, в другой раз.

Вообще говоря, у нас были запланированы интервью с обоими актерами, мы подготовили кучу вопросов и нестерпимо ждали встречи, но в итоге, как часто бывает, все пошло наперекосяк и слоты большинства российских журналистов просто-напросто слетели. Пришлось довольствоваться возможностью посмотреть на звезд из зрительного зала после премьеры (показывали чуть-чуть подкорректированные сорок пять минут из начала игры).

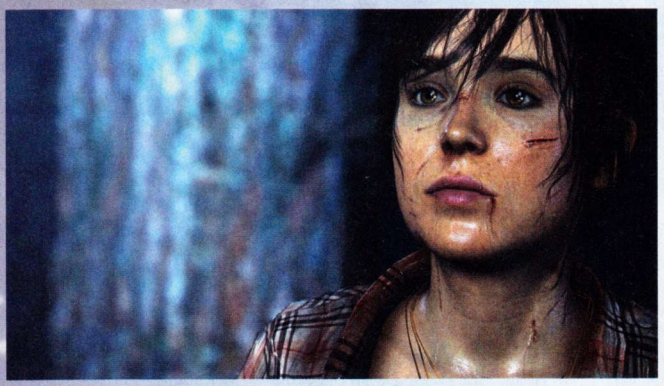
Дэвид Кейдж и результаты его манипуляций с нашей ручкой (которую, между прочим, он нагло отжал и не вернул!).

Поговорить с Дефо удалось лишь одному российскому телеканалу, а к Пейдж даже подойти никто не сумел. Ну, кроме «Игромании». Мы единственные умудрились совершенно случайно наткнуться на нее в… темном переулке за кинотеатром, у выхода из которого, вы не поверите, валялся самый настоящий бомж и что-то невнятно бормотал. Поболтать с Эллен не вышло, но автограф мы все-таки взяли, а заодно подписали Heavy Rain у Дэвида Кейджа.



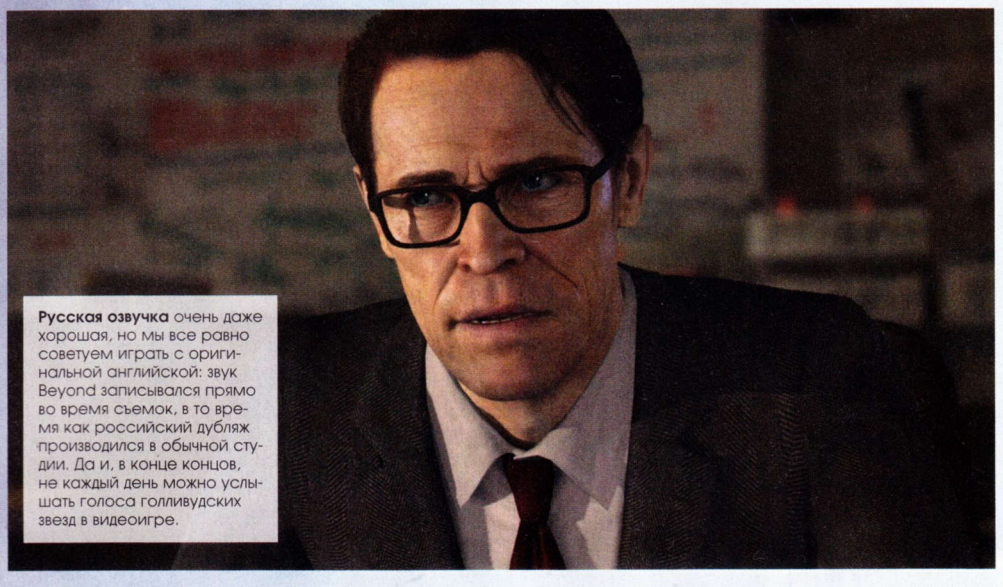
Автограф Эллен Пейдж.

Наконец, небольшая ремарка о фанатах Quantic Dream. Во время показа мы сидели рядом с забавной супружеской парой: огромный темнокожий мужчина спокойно взирал на происходящее, тогда как его белая супруга не стеснялась своих эмоций — неистово кричала «Yes!» всякий раз, если ей нравилась та или иная сцена. Что же происходило во время появления звезд, словами просто не передать: она вскакивала с места, свистела и хлопала так, что сидящих рядом сдувало ветром. Даже Дэвид Кейдж, сидевший от нас на почтенном расстоянии, разок одарил женщину ошеломленным взглядом — сложно привыкнуть к такой поддержке.



Дэвид Кейдж, конечно, использовал нечестный прием: смотреть на то, как такую прелестную девушку обижают крупные мужики, — зрелище не из приятных. Сразу же включаются природные инстинкты и хочется ее защитить.

Больше всего игра провисает во время этапа в Сомали, и дело даже не в смешном стелсе — Кейдж включает излишнее морализаторство, на которое сложно смотреть без улыбки.



Русская озвучка очень даже хорошая, но мы все равно советуем играть с оригинальной английской: звук Beyond записывался прямо во время съемок, в то время как российский дубляж производился в обычной студии. Да и, в конце концов, не каждый день можно услышать голоса голливудских звезд в видеоигре.

ли многоступенчатые экшен-эпизоды, где каждое действие героя требовало действий от игрока: нужно оттолкнуть врага — дергаешь геймпад вперед, нужно отпилить себе палец — зажимаешь пару кнопок, будто держишь рукоятку инструмента, и двигаешь контроллер вперед-назад. Здесь же драки выглядят как в **Infinity Blade**, требуется лишь угадать направление удара Джоди (или врага, если вы ставите блок) и дернуть туда правый стик, а в бытовых сценах мы просто ищем активные точки. Необходимо нарезать овощи? Подошел к холодильнику, двинул аналог — героиня сама все вытащит, помоет и положит на доску, а потом от вас потребуется лишь нажать на одну кнопку. Готово.

Однако нельзя сказать, что новый геймплей стал для нас сюрпризом, мы были готовы к изменениям, разработчики неоднократно обо всем предупреждали. Да и, по сути, Beyond — это обычный квест с пиксельхантингом, каких мы ежегодно видим десятки (никто же не возмущается, что, например, в **Deponia** не хватает сложных QTE, — люди спокойно играют и наслаждаются историей).

Другое дело, что мы надеялись на компенсацию слабой интерактивности большим числом сюжетных развилок. Но, увы, даже при сумасшедшем количестве концовок (23 штуки!), нелинейности в Beyond не очень много. Причина, опять же, в хронологическом беспорядке: когда ты делаешь выбор в жизни героини-подростка, а потом тебя переносят в ее раннее детство, банально нельзя отследить последствия принятого решения. Да, через пару часов можно будет увидеть какие-то отголоски в сцене из того же временного периода, но, согласитесь, это совсем не то чувство, когда ты знаешь, что твой персонаж может умереть в любую минуту, как в Heavy Rain.

■■■

Но ни второстепенный геймплей, ни проблемы со сценарием не отменяют главного — Beyond *очень* важная игра для всех нас. Уже много лет Дэвид Кейдж мужественно делает большие шаги за всю индустрию, и это нельзя не уважать. Благодаря его стараниям люди, пренебрежительно относившиеся к играм, посмотрели на них новыми глазами. Включая звезд мирового масштаба: еще в 1999 (!) году он убедил Дэвида Боуи стать одним из персонажей **Omikron: The Nomad Soul** и написать для нее саундтрек, над Fahrenheit работал маэстро Анджело Бадаламенти («Твин Пикс»), а Heavy Rain, вообще говоря, первый полноценный триллер в истории видеоигр и просто-напросто один из самых новаторских проектов этого поколения.

В своей последней игре Кейдж попытался аккумулировать наработки прошедших лет, создать мощный и доступный опыт, привлечь к формату новую аудиторию. Безусловно, у него не все получилось, но сам факт, что при довольно ограниченном успехе геймдизайнер продолжает двигаться в выбранном направлении, несказанно радует.

Ну и напоследок добавим, что Beyond из тех игр, которые очень сложно оценивать объективно. Можно прочитать тысячу рецензий, но это тот случай, когда не может быть одного мнения, нужно поиграть и решить для себя, нравится вам игра или нет. Кто-то посчитает проблемы Джоди надуманными, кого-то смутит фантастическая часть, а кто-то по-настоящему срезонирует с историей и останется под сильным впечатлением от блистательной Эллен Пейдж. Мы, если что, из числа последних. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Дождались?

Во многом прорывная, в чем-то провальная, но несомненно интригующая и необычная игра, с которой стоит ознакомиться.

Геймплей	5
Графика	10
Звук и музыка	10
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

Олег Чимде

Редактор «Игромании.ру»

Когда говоришь, что ты лучше всех, будь добр — держи планку, иначе собственные амбиции очень больно тебя ударят. Дэвид Кейдж искренне считает, что видеоигры будущего должны быть не играми в привычном понимании этого слова, а самой индустрии следует, наконец, повзрослеть. Парадокс в том, что Beyond как раз сложно назвать действительно взрослой игрой, Кейдж не попал в желаемую аудиторию. Мне кажется, в первую очередь именно из-за досадного несоответствия результата словам Two Souls и получила множество негативных отзывов как в прессе, так и от простых игроков.

Тем не менее Beyond — хорошая игра. Тут есть отличные актеры, неплохой сценарий (пусть и недостаточно взрослый), эмоции. Но как игра «для всех» она слишком прямолинейна и при этом неровна. Выбор — по сути, стержень жанра — здесь практически отсутствует, полотно повествования постоянно рвется, что мешает сопереживать героям, а сам сценарий состоит из очень наивных клише. Совсем не того ожидаешь от интерактивного кино про жизнь и смерть. Вместо тугой философии и изучения грани между мирами — злобное ЦРУ, лобовое цитирование Стивена Кинга и третья мировая. Цифровое развлечение для всех не получилось, получилась просто еще одна — красивая и очень зрелищная — видеоигра с поверхностным сюжетом.

Ян Кузовлев

Редактор «Игромании»

Больше всего в Beyond: Two Souls меня расстроили две вещи. Игра подается как интерактивное кино, проекты такого масштаба делают крайне редко, поэтому ты стараешься изучить каждую сцену, рассмотреть подробно все-все-все детали и переиграть эпизод несколько раз. Это здорово, хочется больше игр, в которых ты не знаешь внутренних правил. В условной Call of Duty ты не подумаешь даже заниматься всякими глупостями и будешь послушно бежать от одной контрольной точки к другой — это уже вошло в привычку.

С Two Souls совсем другая история: ты не чувствуешь рамок и начинаешь испытывать игру на прочность. Экспериментировать со способностями духа, залетать дамам под юбки и рассматривать дипломатов вплотную. Верить в происходящее на экране при этом быстро перестаешь. События напоминают что угодно, но не интерактивную драму.

Вторая беда — рваное повествование, в котором четко обозначается стартовая и конечная точки, а все, что посередине, — безопасная зона. Этим подчеркивается, что важно именно приключение Джоди. Я знал, что до определенного момента с героиней ничего страшного не произойдет, а потому во всех угрожающих жизни ситуациях был абсолютно спокоен. Никакой индейский дух, никакие азиаты с подводной базы, никакие зомби не помешают Джоди дойти до конца, а игроку — сделать за нее выбор, который вполне может перечеркнуть весь смысл приключения и обесценить решения, которые девушка принимала до финала. Кажется, это слишком интерактивное кино.

Максим Иванов

Автор «Игромании»

По долгу службы я отсмотрел невероятное количество плохих игр. И не просто отсмотрел — прошел. Jagged Alliance: Crossfire, Aliens: Colonial Marines, Sniper Elite: Nazi Zombie Army — из-за них я до сих пор частенько просыпаюсь в холодном поту. Со временем начинаешь судить уже не с позиции «нравится/не нравится», а с позиции «можно ли в это вообще играть», присутствуют ли зачаточные признаки игры? Сможет кто-нибудь (пусть не я) получить удовольствие от прохождения?

Я вот к чему. Beyond и вполовину не так ужасна, как ее малюют. Средний балл на Metacritic — очередной пример того, насколько капризна и непоследовательна современная игропресса. Такое впечатление, будто многие журналисты выставляют только две оценки: «О БОЖЕ, 10/10!!!» и «Фигня». А все, что между, — мертвая зона, среднего не дано.

Обозреватели обращают внимание на недостатки и забывают рассказать о положительных моментах. А они есть, и их достаточно, чтобы уделить Beyond время: сцена родов, ночлежка бомжей, погоня на крыше поезда... На это как минимум любопытно взглянуть, и причин тому две. Первая — проектов, выступающих в жанре интерактивного кино, по-прежнему очень мало. Вторая — где еще в играх можно увидеть Уиллема Дефо и Эллен Пейдж?

Так что умерьте скепсис и поддержите Кейджа. Кроме него продвигать виртуальную драму все равно некому.

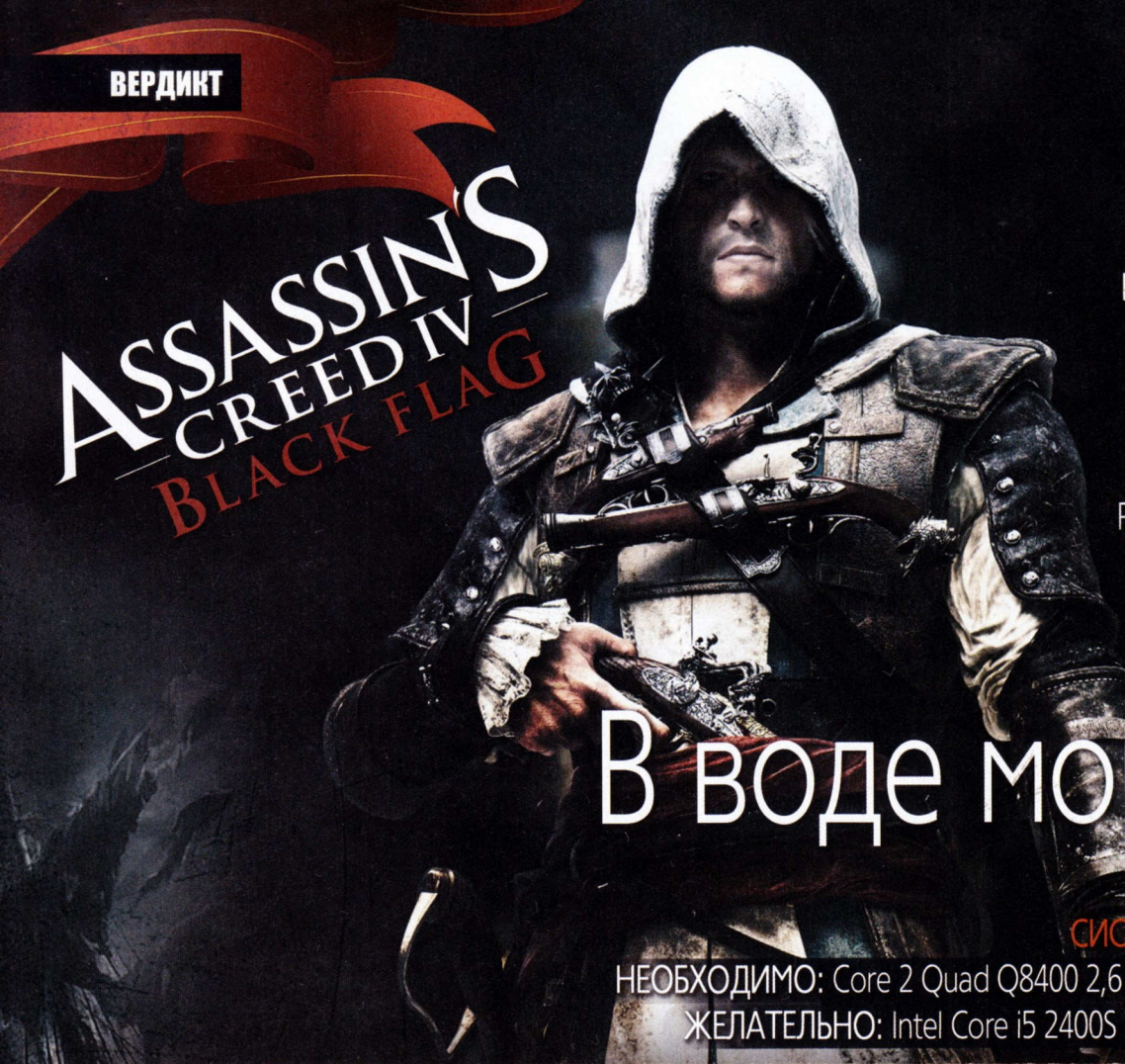
Евгений Колпаков

Контент-редактор видеостудии «Игромании»

Beyond: Two Souls корректно сравнивать исключительно с проектами родственного жанра. Понятное дело, что любители боевиков или стратегий, посмотрев на нее, вынесут вердикт «это вообще не игра». И с ними сложно поспорить — Two Souls действительно гораздо ближе к фильму. Вот только это вполне соответствует ее формату (интерактивное кино), а потому ругать творение Quantic Dream в подобном ключе не совсем справедливо.

Если сравнить Beyond с Heavy Rain, становится вполне очевидно, куда движется мистер Кейдж. Формула «меньше нажатий на кнопки, больше фильма» пугает хардкорного геймера — ну где это видано, чтобы игра сама себя проходила! Но, как показывает практика, среди всех релизов этого года именно Beyond большинство осилили до конца, тогда как счет заброшенным на середине шутерам и прочим «не цепляющим» экшенам идет на десятки.

Да, это кино, и да, оно не идеально: в Beyond очень не хватает свободы выбора (хотя бы как в первом сезоне The Walking Dead от Telltale) и порой хочется вешаться от ее «ванильности» (я вообще от голливудских сюжетов не в восторге). Тем не менее для меня это один из лучших фильмов этой осени — и уж точно единственный, где мне позволили выбирать ракурсы камеры на съемочной площадке.



Assassin's Creed IV Black Flag

Жанр
Экшен
Издатель/разработчик
Ubisoft
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, Wii U
Сайт игры
assassinscreed.ubi.com

В воде морской

Максим Иванов

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: Core 2 Quad Q8400 2,6 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5 2400S 2,5 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Серия **Assassin's Creed** начиналась как смелый эксперимент: стелс-экшен в исторических декорациях, открытый мир, паркур... От одной только мысли, что ты можешь забраться на любое здание, по телу пробегали мурашки. В голове не укладывалось — сколько же сил вложили **Ubisoft**, чтобы в деталях воссоздать древние города? После виртуальных прогулок по Акре и Дамаску отпадала всякая нужда в учебных пособиях, стоило провести за игрой часов двадцать — и можно было начинать водить экскурсии по Святой земле. Кто же знал, что штучный, казалось бы, продукт скоро поставят на поточное производство?

И вот результат — к шестой части (не считая **Bloodlines**, **Liberation** и прочих спин-оффов) от духа инноваций не осталось и следа. Менялись персонажи, города, эпохи, но не стержневая механика. С каждым выпуском Assassin's Creed обрастал все большим количеством возможностей (не все из которых были полезны) и понемногу уходил от первоначальной концепции. В случае с **Black Flag** французы окончательно разорвали семейные узы — с прошлыми частями игру не роднит даже Дезмонд Майлс, а акцент сместили с ассасинов на пиратов.

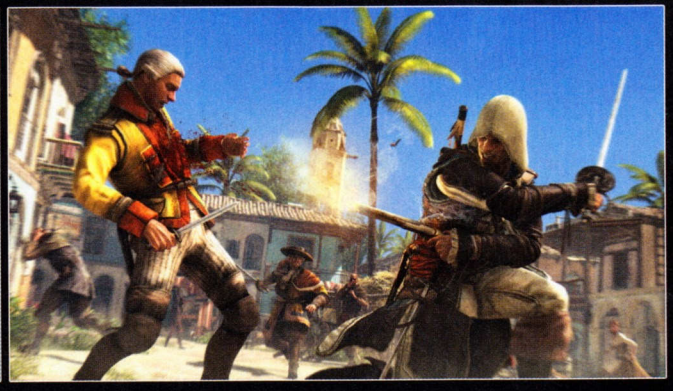
«Как стать пиратом в кратчайшие сроки»

О новом Assassin's Creed лучше всего сказали сами Ubisoft, пусть и устами Abstergo Industries: «Почему бы нам просто не делать то, что продается?» И действительно, несмотря на внушительный список изменений, внутри это все та же игра, что и шесть лет назад. Разработчики скомпилировали лучшие идеи из ранних выпусков, довели до ума удачные элементы и выбрали свежий сеттинг — Карибский архипелаг.

Через какое-то время Кенуэй, как и мечтал, оказался на флибустьерском судне, но... в самый разгар шторма его атаковали. Эдвард столкнулся лицом к лицу с загадочной фигурой в капюшоне, но не успел ничего сделать — в пороховом хранилище вспыхнул огонь, героя снесло за борт взрывной волной, а корабль потерпел крушение.

Кенуэй приходит в себя на берегу острова вместе с таинственным попутчиком — тем самым ассасином, напавшим на морских разбойников. Ассасин предлагает сделку: за хорошую плату его необходимо доставить в Гавану. Управлять кораблем он не умеет, а выбираться с заброшенного острова нужно, и как можно скорее. Однако робинзоны не находят общего языка — член древнего ордена убегает, сверкая пятками, дед Коннора бросается за ним следом и в пылу погони убивает. Странный костюм и необычные повадки ассасина заставляют корсара обшарить карманы погибшего, где он находит непонятные карты, причудливый прозрач-

Джунгли и загадки майя заставляют лишний раз вспомнить о Liberation.



Кенуэй таскает с собой сразу несколько пистолетов, чтобы не тратить время на перезарядку.

Говоря об открытом мире, Ubisoft немного лукавили — города и большие острова подгружаются при заходе в доки.

ный куб и письмо, в котором говорится о щедром вознаграждении для доставителя этого ценного груза.

Прикинувшись Дунканом Уолполом (так звали жертву), флибустьер отправляется в Гавану на встречу с губернатором. Оказывается, Уолпол предал родной орден и выкрал важные предметы, чтобы отдать их в руки тамплиеров. Враги ассасинов уже более двух десятков лет занимаются поисками артефакта, который, по слухам, позволяет следить за любым человеком на Земле, где бы тот ни находился. Заинтригованный вознаграждением, Эдвард начинает сотрудничать с тамплиерами, но длится это недолго: выплаченная сумма не удовлетворяет пирата, и он решает восстановить справедливость — присвоить прибор себе. Не вышло — Кенуэя ловят на краже и отправляют в заключение на губернаторском корабле, откуда он сбегает вместе со своим новым товарищем Адевалем. Вдвоем они освобождают других пленных и захватывают судно, которое тут же переходит под командование Эдварда. Капитан отступает, но его, как и любого пирата, по-прежнему влечет идея заполучить могущественный артефакт.

Real hero

Когда Ubisoft говорили, что не будут романтизировать пиратов, они не шутили. «Черный флаг» — гораздо более серьезное и мрачное произведение, чем, допустим, «Пираты Карибского моря» или **Risen 2**. Понимание этого приходит не сразу: завязка в духе «Таинственного острова» сбивает с толку и настраивает на попкорновый лад, после чего на героев и происходящие события смотришь с недоумением — ожидаешь шуток, гор золота и леденящих историй о морских чудищах, а вместо этого получаешь скитания от порта к порту и миссии про добычу лекарств. И где, спрашивается, эпик, показанный в трейлерах, к чему нам серые будни морских бродяг? Все проясняется лишь во второй половине игры, когда замысел французов становится очевиднее.

Assassin's Creed 4 — не про Джека Воробья и проклятые сокровища. Black Flag о том, что в пираты не уходят от хорошей жизни, и Эдвард — яркое тому подтверждение. Ubisoft на его примере показывают, что среди корсаров не было честных людей: «Дело не в нужде. Я хочу иметь на столе еду, от которой не становится плохо, хочу жить в стенах, сдерживающих ветер. Я хочу достойной жизни». Пусть Кенуэй и не стал самым ярким и харизматичным персонажем серии — его характер вполне можно назвать шаблонным, — но это все равно большой прогресс. До этого Assassin's Creed никогда не делала центральным лицом антигероя, люди вроде Эдварда выступали лишь в качестве второстепенных злодеев.

Они настоящие!

Авторы постарались рассмотреть пиратов с человеческой точки зрения. Получился сборник небольших, но печальных зарисовок: один флибустьер стремился построить свободную республику, но погиб, другой всю жизнь грезил мечтами о капитанском звании — спился, третьему пиратство было уготовано с рождения, вместе с цветом кожи — либо так, либо рабские кандалы. Неудивительно, что большинство персонажей топят тоску в роме и забываются в объятиях доступных женщин.

Тем не менее в центре сюжета традиционно расположились поиски артефакта, а вовсе не проблемы пиратской жизни, и это, надо сказать, несколько расстраивает. Да, мы привыкли, что Assassin's Creed в первую очередь про приключения, что серия всегда делала акцент на фантастические мотивы. Это нормально, за то и любим. Но Black Flag настолько хорошо удается показать жизнь пиратов, настолько она отличается от предыдущих выпусков своей атмосферой, что тебе хочется большего — меньше условностей, максимального реализма, драму помощнее…

Как бы то ни было, понять решение компании можно: когда делаешь столь дорогой и масштабный проект, рассчитанный на миллионы игроков, сложно отходить от собственноручно заведенных традиций.

А вот множество сюжетных дыр и логических нестыковок оправдать не получается — действия отдельных персонажей заставляют усомниться в их психическом здоровье. Например, почему Уолпол вспылил, когда Эдвард, перед тем как заключить с ним сделку, справедливо поинтересовался, при себе ли у ассасина деньги? Безобидный вопрос так разозлил убийцу, что он убежал в джунгли, а увидев, что за ним гонятся, открыл огонь по преследователю. Как это умно — стрелять в единственного человека на острове, который мог бы доставить тебя в Гавану!

Отдельный фарс — приготовленные тамплиерами испытания. Члены ордена захотели убедиться в умениях Эдварда и потому заставили его — сюрприз! — прыгать с оголенным клинком на куклы из сена. То есть буквально зарыться в стог и, выскочив оттуда, вонзить лезвие в привязанное к палке пугало — да с этим кто угодно справится! Понятно, что это завуалированное обучение, но вспомните, как в первой части Аль-Муалим проверял навыки Альтаира в реальных ситуациях или как в третьей Коннор играл в прятки с друзьями. Здесь же Ubisoft решили не стараться.

Более того, они даже не попытались показать прогресс Эдварда. Едва надев костюм

Хорошо быть тихоней

Смешно, но Ubisoft запихнули стелс даже в морскую среду. У вражеских кораблей есть зона видимости, которая отображается на мини-карте. Пока вы остаетесь вне поля зрения противника, на вас никто не обращает внимания, но стоит «засветиться» — и по вам тут же откроют огонь из всех пушек. Казалось бы, палуба широкая, моряков много, глаз вдвое больше — так откуда взяться слепым зонам? И как можно потерять Jackdaw в открытом море? Одно дело, когда наступает густой туман, другое — если перед вами тишь да гладь, спрятаться-то ведь негде.

Дальше — больше. Играть в прятки предстоит даже под водой! Как и в GTA 5, здесь можно отправиться на изучение морских глубин: устанавливаете на судно нырятельный колокол и погружаетесь на дно. Так вот, чтобы не быть съеденным акулами, нужно маскироваться в морских водорослях! Что ж, все лучше, чем QTE-схватки с дикими животными из Assassin's Creed 3 или Liberation.

Разработчики переборщили с попытками оживить морской мир — киты выпрыгивают из воды чуть ли не по три раза в минуту.

ассасина, он тут же начинает следовать «ритуалам» братства: залезать на вышки, исполнять прыжки веры, использовать орлиное зрение... Во-первых, где он обо всем этом узнал, а во-вторых, откуда вообще у него акробатические умения? Напомним, Кенуэй — простой пират, тогда как Альтаира и Эцио долго тренировали, а Коннор мало того, что урожденный индеец, с детства карабкавшийся по скалам и деревьям, так еще и ученик Ахиллеса. Пират же приобретает свои таланты просто так, по мановению волшебной палочки. Генетическая память, не иначе!

Прайм-тайм

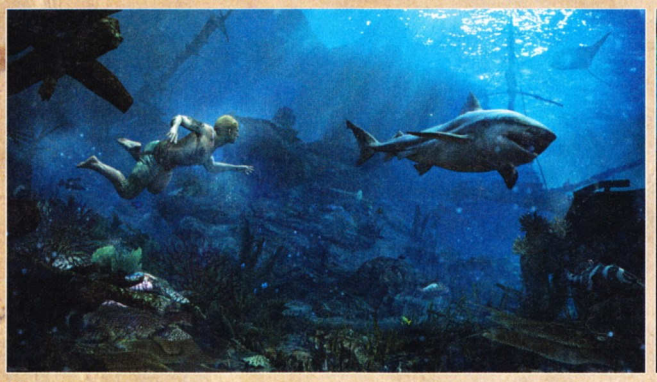
Но больше всего раздражает, что сценаристы из ниоткуда вытаскивают героев, которые не появлялись на экране в течение многих часов. При каждом неожиданном появлении «статистов» морщишь лоб и силишься вспомнить, а кто это, собственно, такой?

У игры вообще плохо с представлением действующих лиц. Если AC3 знакомила с персонажами постепенно, позволяла сначала узнать их поближе (чего стоил один шестичасовой пролог), то в Black Flag авторы иногда не удосуживаются назвать даже имя персонажа, тот просто появляется в кадре, произносит несколько малозначительных фраз и надолго исчезает.

В итоге начинаешь путать одного пирата с другим, а сюжет чем дальше, тем больше превращается в кашу. Кто, как, зачем?.. Возможно, проблема кроется в ведущем сценаристе игры. Дерби МакДевитт отнюдь не новичок, на его счету сюжеты Revelations, портативных Bloodlines, **Assassin's Creed 2: Discovery** и мультфильма Assassin's Creed: Embers, — но до этого он всегда опирался на чужой материал, ему не приходилось писать персонажей с нуля, да и опыта введения новых лиц в повествование у него кот наплакал. Почему Ubisoft поручили такой важный проект именно МакДевитту — отдельный вопрос. Хоть у сценария Black Flag и есть сильные стороны, к ним явно не относятся логика и целостность.

Города в новом Assassin's Creed не такие большие, как в предыдущих частях серии, зато все как один яркие и колоритные. Смена сеттинга определенно пошла Black Flag на пользу.

У французов великолепно получаются солнечные игры. От видов природы в Black Flag и Far Cry 3 дух захватывает.



Эдварда могут внезапно подхватить бурные подводные течения. Чтобы выжить, ему придется лавировать в стремительном потоке.

Чтобы Эдвард не задохнулся, команда корабля опускает на дно бочки с воздухом. В них он сможет заплыть и спокойно отдышаться.

Ностальжи

«Черный флаг» духовно гораздо ближе к ранним играм серии: вернулись яркие города и по-настоящему высокие башни (Бостон из третьей части в этом плане не впечатлял), куртизанок сменили танцовщицы, а на улицах вновь можно встретить наемных бойцов. Помните, как Альтаир спасал мирных жителей от стражников в оригинальном Assassin's Creed? Так вот, здесь вам придется выручать от сабель пиратов, а не простолюдинов. В благодарность морские волки не станут устраивать бунты и задерживать охрану, но охотно вступят в вашу команду и будут помогать во время миссий.

Вернулась и возможность обустроить жилище. Теперь улучшению поддается не только главное убежище, но и прилегающие к нему территории. В доках можно построить магазин корабельных апгрейдов (он же служит для сбыта награбленного), таверну, лавку с оружием и много других сооружений. В личное поместье даже возвратили бонусный костюм, спрятанный от игроков за прочными решетками. Найдете все необходимые ключи, и роскошное облачение ваше.

С одной стороны, подобные камбэки вызывают улыбку и приступы ностальгии. С другой, игре это все равно не идет на пользу: вспоминать-то вспоминаешь, но в который раз заниматься тем же самым совершенно не тянет.

Black Flag вторичен еще и потому, что Ubisoft слишком активно интегрируют удачные элементы из одной своей серии в другие. Играя в Assassin's Creed 4, ловишь себя на мысли, что новое творение французов прямо-таки соткано из идей смежных франчайзов: крафтинг перекочевал сюда прямиком из **Far Cry 3**, отвлекающий врагов свист — оттуда же (Джейсон Броди использовал камни, ну да не суть). Это не то чтобы плохо — новые возможности пришлись к месту, — но тех, кто видел другие проекты студии, Black Flag уже не удивит. Собственных отличительных примет у игры немного, даже главный козырь, мореплавание, нам «проспойлерили» еще в третьей части. Сплошное разочарование!

И ладно бы Ubisoft просто заимствовали идеи, но ведь кое-что умудрились и испортить. Так, из Far Cry 3 перенесли «сигнализацию» на форпостах: прежде чем поднимать шум, нужно обезвредить колокол. Механика сама по себе хорошая и уместная, но французы внесли дурацкое ограничение — обрезать колокольные веревки можно только инкогнито. Ну почему Кенуэй не может рубануть по бечевке, когда его окружили враги? Что, неужели руки не поднимаются?

Тихо-тихо

Ubisoft прислушались к мнению игроков, просивших больше пряток в стогах сена, и серьезно уменьшили число экшен-миссий, что совсем не пошло игре на пользу. В предыдущих Assassin's Creed отличные битвы оттеняли другие огрехи, а тут недостатки все как на ладони — отвлечься просто не на что.

Так, миссии в городах невероятно скучны: почти всегда мы либо крадемся за кем-то, прячась в толпе, либо участвуем в погоне. Изредка Эдварду поручают проникнуть куда-либо, но и тут Ubisoft ничего нового не придумали, все задания до жути ти-

Над Black Flag работала та же команда сценаристов, что и в Revelations. Случайность или нет, но иногда игра прямо-таки цитирует эпизоды из «Откровений».

Вскоре после прибытия в Северную Каролину произойдет одна из самых сильных сцен в игре. Без заезженных клише, впрочем, не обошлось.

Помимо орудий, на корабле есть взрывоопасные бочки, которые, если выкинуть их за борт, превращаются в великолепные плавучие мины.

повые, меняется только время суток, место и расстановка стражников. Более того, стелс стал еще примитивнее, слежка больше не требует каких-либо усилий — можно врубить орлиное зрение и следить за противниками прямо сквозь стены.

Конечно, стелс не покажется вам таким устаревшим и топорным, если подойти к прохождению творчески. Ловко используя дротики с зельем, вызывающим агрессию, можно неплохо поразвлечься — например, отправить наемников воевать с одной частью стражи, другую стравить между собой, а самому усесться в соседних кустах и бесшумно отстреливать врагов по одному. Но проблема в том, что игра никак не подталкивает вас к инакомыслию. Зачем усложнять себе жизнь, если всегда есть более простой вариант — взять охраняемый пункт силой?

Разницы в качестве между сюжетными и побочными квестами почти нет. Часто бывает, что задание не удается пройти из-за какой-нибудь мелочи. Пример — миссия, где вам нужно защитить ассасина Аптона от налетов карманников. Стоит воришке подскочить к вашей цели — и все, перезапуск. Задание растянуто минут на шесть-семь, чекпойнтов нет, так что, если вы его провалите, вам придется по новой выслушивать болтовню еле плетущихся братьев. Или вот — Эдвард должен обезвредить три колокола, прокравшись мимо врагов. С устаревшей механикой и глупым ИИ этим заниматься попросту *неинтересно*. То, на что мы, открыв рот, смотрели шесть лет назад, сегодня выглядит нелепым фарсом. Французы не чураются даже таких архаичных приемов, как «набери определенное количество денег, и потом сюжет продолжится».

В свою очередь, полностью открытый мир пришелся очень кстати. В Assassin's Creed всегда было интересно исследовать окружение, но в четвертой части Ubisoft вышли на новый уровень. Забравшись на палубу, можно умчаться куда глаза глядят, остановиться недалеко от побережья какого-нибудь маленького островка и, спрыгнув в воду, вплавь добраться до суши. Ощущения — непередаваемые.

Десятки портов, снующие туда-сюда корабли, таинственные архипелаги, загадки древних племен, карты сокровищ, взятие защищенных фортов — заняться хочется всем и сразу. «Черный флаг» заставляет вас чувствовать себя даже не пиратом, а первооткрывателем, Магелланом и Колумбом в одном лице. Возможность бросить все и отправиться на закат будоражит не меньше, чем паркур в первом Assassin's Creed.

Конечно, здесь хватает шаблонных локаций, вы встретите не один и не два похожих друг на друга острова, но масштабы и достигнутый эффект все равно впечатляют.

Когда на море качка и бушует ураган

Возиться с кораблем — одно удовольствие. В «Черном флаге» присутствует то, чего так недоставало **Mass Effect**, — вы вольны улучшать Jackdaw (так называется судно Эдварда) по собственному усмотрению, хоть до гвоздиков его разберите. Поменять можно все, начиная с кормы и заканчивая парусами.

Апгрейды требуют не только денег, но и материалов для их изготовления. Добывать дерево, металл и ткань придется самостоятельно, грабя другие

Действующие лица, как злодеи, так и сторонники Кенуэя, скучные и серые, не чета харизматичным тамплиерам из третьей части. Приятным исключением стал Черная Борода — вот уж кого точно иначе как морским дьяволом не назовешь!

суда. Обыденная на первый взгляд задача, а затягивает — жуть. Узнать, что именно перевозят мореплаватели, можно при помощи подзорной трубы: опытный взгляд Эдварда мигом определит, что перед вами за корабль, какой у него уровень и что находится на борту.

Самое забавное, что осточертевшие механики срабатывают в морской части игры. Взять хотя бы эпизод, в котором Чарльз Уэйн помогает главному герою разрушить британскую блокаду и сбежать из Нассау. Вроде бы типичная для Assassin's Creed миссия — сопроводить и защитить от недругов цель. Но на воде привычные задания ощущаются совсем иначе: бушующие волны, маневрирование среди фрегатов противника, стремительные заходы с флангов, попытки удержать чужие судна в поле зрения и не попасть при этом залпом в товарищеский корабль вызывают неподдельный восторг. В эти минуты Ubisoft аплодируешь стоя, забывая и о провисающем сюжете, и об однообразных миссиях, и о дурацких условностях — прощаешь вообще все.

Морские бои, без всяких преувеличений, бесподобны. Вам придется постоянно лавировать, выбирать нужный угол для атаки и считаться с погодными условиями, меняющимися в реальном времени. Тот же шторм может стать как вашим врагом, так и другом, если правильно воспользоваться ситуацией. Ubisoft серьезно улучшили симуляцию воды и ветра, волны ощущаются почти на физическом уровне, а если идти в бурю на полных парусах, вас будет резко сносить в сторону. Будьте осторожны: если вы страдаете от укачивания, то реализм Black Flag может здорово подпортить впечатление!

В такой болтанке нужно умудриться как следует потрепать вражеское судно, а потом ринуться на абордаж. Если справитесь с экипажем, вам дадут выбрать — разобрать корабль на доски, пустив запчасти на починку Jackdaw, помиловать команду и таким образом улучшить свою репутацию или принять пленников к себе на борт.

■■■

Напоследок нужно обязательно упомянуть, что Black Flag дьявольски красива. Лучше всего играть в Assassin's Creed 4 на консолях нового поколения или PC. Кардинальных отличий между версиями нет, все куда прозаичнее — графика и более высокое разрешение. При виде солнечной Гаваны, диких джунглей и лазурного моря с виднеющимися кораллами хочется бросить все и купить билет на Багамы, а уж какой здесь восхитительный дождь…

Однако не дайте красотам себя обмануть: «Черный флаг» — игра морально устаревшая. Вы вряд ли пожалеете о потраченном времени или деньгах, но это последний AC, который мы готовы принять в нынешнем виде. Да, морские бои действительно превосходные, открытый мир хорош, а пиратская тематика привнесла нужное разнообразие, но база Assassin's Creed уже давно требует ремонта. Ждем полноценный переход в некстген с переосмыслением механики. ■

День грядущий

Несмотря на то, что история Дезмонда закончена, «Черный флаг» не обошелся без эпизодов в реальном мире. На этот раз Ubisoft отвели нам роль специалиста (внимание!), отбирающего материал для игры про Эдварда Кенуэя! Да-да, вы не ослышались, в Black Flag тамплиеры занялись разработкой игр! Ну а как еще древний орден смог бы поработить человечество?

Больше всего уровни в настоящем напоминают лайт-версию Deus Ex: Human Revolution: бродим по офису Abstergo, хакаем компьютеры, копаемся в почте и подслушиваем чужие разговоры. Словом, ничего сверхинтересного, но необычный и свежий подход (игра в игре про разработку игры, прямо «Начало» какое-то!) цепляет и заставляет исследовать комнату за комнатой. И не забудьте — обязательно прочтите переписку сотрудников студии, цитату из начала рецензии мы взяли именно оттуда.

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Ubisoft, как те самые пираты, в очередной раз умудрились не налететь на рифы. Только удача не может длиться вечно — если не сменить курс, рано или поздно точно зацепит.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

8,0

«Отлично»

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
WARNER BROS.
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СОФТКЛАБ
РАЗРАБОТЧИКИ
WARNER BROS. GAMES MONTREAL
SPLASH DAMAGE
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3, WII U
САЙТ ИГРЫ
BATMANARKHAMORIGINS.COM

МАКСИМ ИВАНОВ

ЗАРОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: INTEL CORE 2 DUO 2,4 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: INTEL CORE I5 2,66 ГГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

Серия **Batman: Arkham** разом перевернула наши представления о супергеройском жанре. **Rocksteady** не просто выпустили игру про мстителя в плаще, они сделали ее понятной для широкой аудитории. Если Кристофер Нолан в своей кинотрилогии максимально отстранился от мифологии DC, то Rocksteady наоборот — с головой зарылись в кипы комиксов. Британцы выудили из архивов далеко не самых очевидных и известных персонажей, не забыв и о знаковых злодеях — Бэйне, Пингвине, Ядовитом Плюще и, конечно же, Джокере.

Batman: Arkham не отпугивала гиковщиной, глубина описанного мира привлекала не только фанатов, но и новичков. История, рассказанная Rocksteady, интересна вне контекста, сама по себе, и в этом ее главная прелесть. Кроме того, игры серии отлично передавали мрачную атмосферу оригинальных графических новелл и фильмов Тима Бертона. На антураж работали и элементы геймплея — впервые вы собственноручно проделывали все то, чем Бэтмен вот уже столько лет занимается на страницах комиксов.

Arkham Asylum получилась новаторской, самобытной игрой, **Arkham City** — ее улучшенной и дополненной версией. Было очевидно, что в третьей части нужно выходить за рамки привычной формулы. Казалось, вопрос, кто займется сиквелом Batman, не подлежит обсуждению — кто, как не сами британцы? Но в **Warner Bros.** рассудили по-другому. Издатель решил повременить с экспериментами и потому серию передали в руки **Warner Bros. Montreal**, наказав сделать «того же, и побольше».

Ночь перед Рождеством

Одно из важнейших качеств рассказчика — умение вовремя остановиться. В Arkham City история достигла своего логического завершения: сюжетные нити были распутаны, а финал однозначен.

К счастью, у Warner Bros. хватило ума оставить все как есть, Origins — не продолжение, а приквел к Batman: Arkham. Игра берет начало за пять лет до событий первой части.

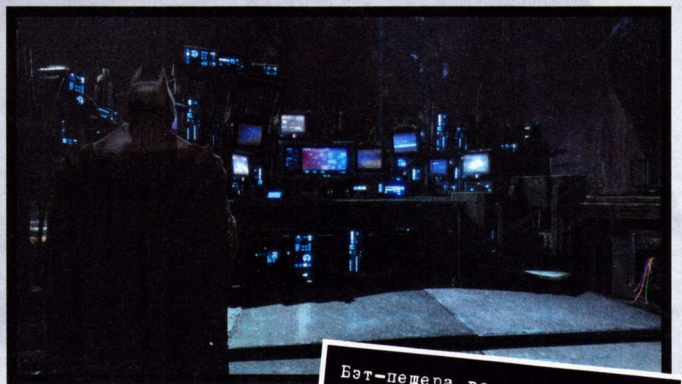
Действие «Летописи» укладывается в одну рождественскую ночь. Черная Маска совершает побег из тюрьмы Блекгейт и нанимает восьмерых убийц, пообещав им огромные деньги за голову Бэтмена. Но вот что странно — немногим ранее полиция нашла беглеца мертвым, опознание подтвердило личность погибшего. Кто же тогда разгуливает по городу, изображая короля преступного мира? Уэйн начинает подозревать, что охота на его альтер эго — всего лишь уловка, призванная отвлечь внимание от того, что на самом деле происходит в городе. Темный рыцарь приступает к расследованию этого загадочного дела.

Как молоды мы были

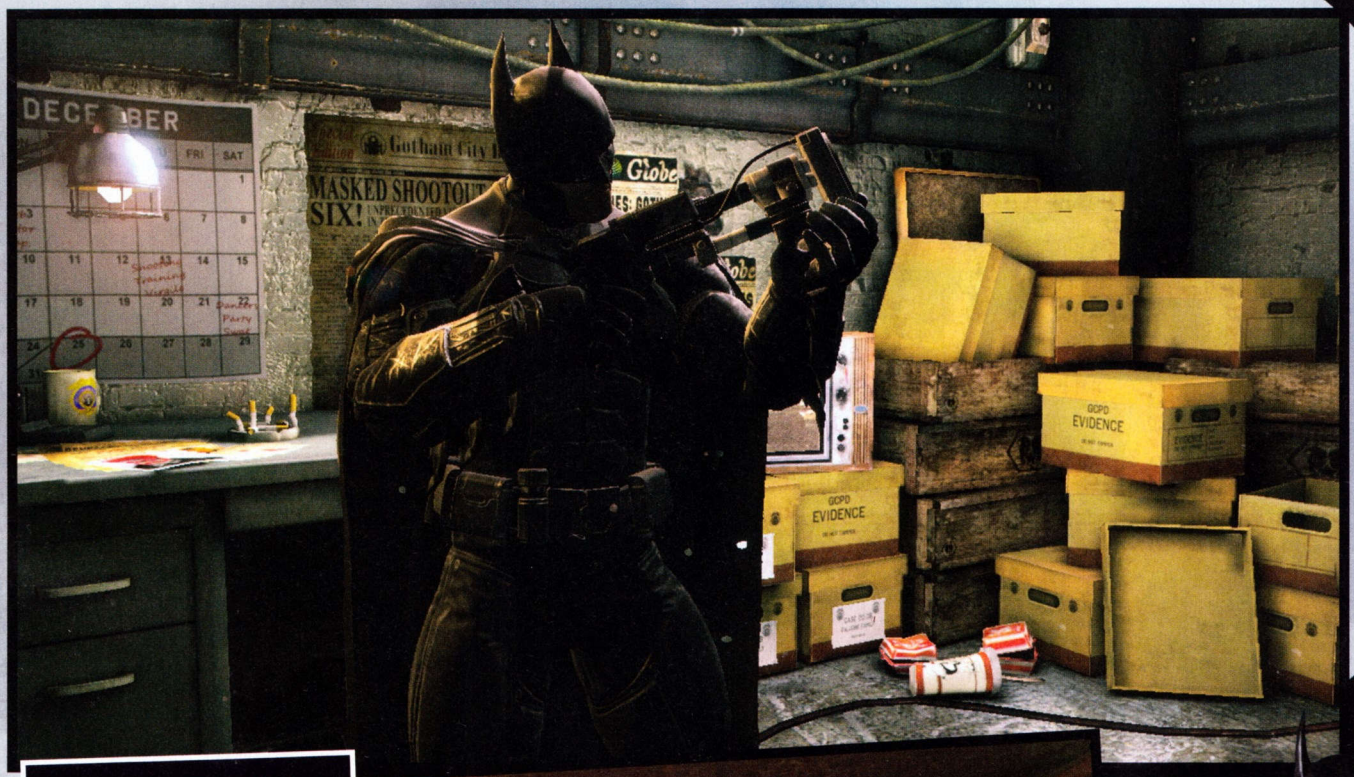
Бэтмен совсем недавно заступил на ночную службу Готэму. Он молод, хитер и не настолько опытен, многие бандиты принимают его за городскую легенду и при встрече отказываются верить своим глазам. Замаскированный Уэйн пользуется плюсами своей неоднозначной репутации — головорезы понятия не имеют, кто он и что он, потому Брюс без зазрения совести запугивает их расправой. Преступникам невдомек, что убийства не входят в список методов величайшего из детективов.

Origins перевернула многие привычные вещи с ног на голову. Интереснее всего наблюдать за сменой статус-кво, сравнивать образы персонажей в начале и конце их пути. Новая глава Arkham дает прочувствовать эту

Arkham Origins следовало выпускать ближе к Новому году, как раз под праздничное настроение и снежок за окном.



Бэт-пещера во всей красе.



При помощи деструктора можно на время отключать оружие и глушилки врагов.

Странно, что, проведя столько времени в вентиляции, Брюс ни разу не процитировал своего тезку, исполнившего роль Джона Маклейна: «Теперь я знаю, как чувствует себя фарш в мясорубке».

разницу. Человеку в костюме летучей мыши не доверяют даже стражи порядка. Комиссар Гордон, извечный союзник Бэтмена, в «Летописях» считает Темного рыцаря угрозой, анархистом, вершащим самосуд. Он ставит под сомнение приемы мастера Уэйна, просит его сдаться: «Я на стороне закона. Мы не ломаем подозреваемым кости и не выбиваем зубы».

И отчасти комиссар прав. Молодой Брюс — жестокая и самонадеянная личность. Он не гнушается излишнего насилия (чего стоит эпизод, в котором супергерой допрашивает бандита, свесив его с крыши высокого здания), не без удовольствия раздает злодеям на орехи и оправдывает свои действия именем правосудия. Страж Готэма без колебаний вступает в конфликт с полицией: «Они все до единого продажны и стоят у меня на пути». Поздний Бэтмен более мрачен и суров, но его суровость не перерастает в открытый садизм, время сделало ночного мстителя умнее и сдержаннее.

Хороший и плохой коп

Однако Origins — история становления не только Бэтмена, но и многих других героев вселенной. На старте игры комиссар Гордон только приступает к своей работе в качестве начальника полиции. Он — идеалист, резко контрастирующий с остальными служителями порядка. Как и Уэйн, Гордон одержим идеей очистить Готэм от преступности и бесчестных копов, которыми наводнен департамент. Если в Arkham Asylum и Arkham City мы в основном встречали храбрых и самоотверженных полицейских, то здесь все не так. Злодеи заключают подпольные сделки с GCPD, офицеры точат на комиссара зуб и планируют научить его здешним законам. Командир спецназа и вовсе объявляет на Бэтмена охоту — получить пятьдесят миллионов желают не только наемные убийцы, но и деятели закона.

Система прогнила до основания, и Гордон собирается это исправить. Демонстрируя разницу между Готэмом из «Летописей» и Готэмом в других частях серии, Warner Bros. Montreal придают дополнительную глубину и другим выпускам Arkham. Мы видим наглядные изменения в структуре коррумпированного города, за которыми кроется кропотливая работа комиссара и Брюса Уэйна.

Разработчики пошли тем же путем, что и **Naughty Dog** в случае с **Uncharted 3**, где нам впервые дали поиграть за юного Дрейка. Поклонников наверняка обрадуют сцены знакомств героев и важные гик-детали: в Arkham Origins вы встретите Барбару, причем без инвалидной коляски, лично пообщаетесь с Альфредом (раньше все переговоры проходили исключительно по рации), испытаете прототипы знаменитых гаджетов. Ну а когда Бэтмен попросит своего дворецкого раздобыть инфор-

Ради пятидесяти миллионов долларов спецназовцы не пожалеют даже собственного комиссара.

мацию о Джокере, любители комиксов просто не сумеют сдержать улыбку — после стольких лет открытого противостояния сложно вообразить, что злейшие враги когда-то не знали о существовании друг друга. И в этом, пожалуй, самая сильная сторона Origins: игра щедра на приятные любому фанату отсылки и чуть ли не целиком состоит из аллюзий на самые значимые события мира «Бэтмена».

В одну реку трижды

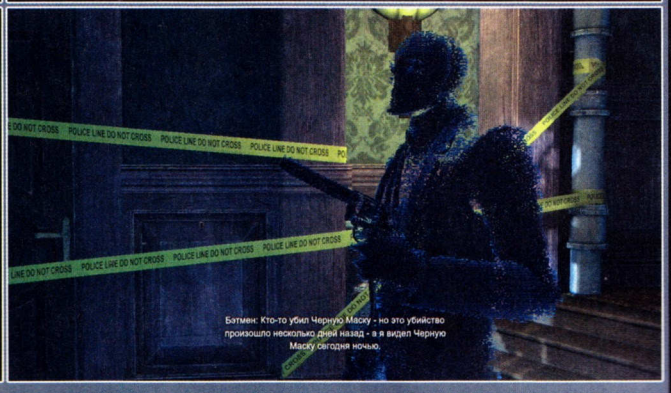
И все же Arkham Origins — в меньшей степени самостоятельное произведение. Это скорее масштабный аддон, расширяющий вселенную, чем полноценный продукт. В отрыве от предыдущих частей «Летописи Аркхема» проходить не так интересно — упускаешь множество мелочей. Но тут возникает другая проблема: Warner Bros. Montreal привнесли в привычную концепцию минимум изменений. То есть новая аудитория не сумеет уловить всех отсылок, а ветераны серии будут вынуждены в третий раз заниматься ровно тем же самым, что и четыре года назад. Проще говоря, Origins не более чем попытка повторить успех Rocksteady, за которой видна боязнь оступиться. Ключевое слово — «повторить», а не «превзойти». Даже место действия — Готэм — мало чем отличается от огороженного участка из Arkham City (что вполне естественно). Как результат, «Аркхем» в своем эволюционном развитии остался там же, где и был.

С другой стороны, не упасть в грязь лицом, делая игру во вселенной Arkham, — задача не из простых, и, быть может, избранная Warner Bros. Montreal стратегия как раз самая правильная (в конце концов, для канадцев это первый проект такого масштаба). Удивительное дело, но привычная механика по-прежнему не на шутку увлекает. В свое время Rocksteady придумали гениальную формулу: меняющийся открытый мир, двухкнопочная система боя, загадки, завязанные на использовании гаджетов, перемещения с горгульи на горгулью и режим детектива.

Для сравнения, серия **Assassin's Creed** немногим старше «Бэтмена», но за прошедшие годы стелс и система сражений в играх **Ubisoft** безвозвратно устарели. Более того, никто так и не сумел превзойти боевку, придуманную еще в Arkham Asylum, хотя, казалось бы, что может быть проще — назначить на одну клавишу атаку, а на другую блок. Во многом наши опасения были связаны именно с драками — ни одна другая студия так и не смогла воспроизвести особую магию рукопашных схваток Batman: Arkham, хотя пытались многие

С бандитами Бэтмен не церемонится. Впрочем, они с ним тоже.

Сколько лет прошло, а включающееся при добиваниях слоу-мо все еще заставляет вжиматься в диван от восторга.



Элементарно!

Главным достоинством «Летописей Аркхема» стал улучшенный режим расследования. Поразительно, но Warner Bros. Montreal — первые, у кого получилось убедительно показать Бэтмена в роли детектива. Темный рыцарь теперь действительно по кусочкам восстанавливает происходившие события. Без шуток: проанализировав ситуацию и найдя необходимые улики, Уэйн сможет воссоздать картину преступления и внимательно отсмотреть каждый отрезок. Участников при этом заменят компьютерные модели.

(те же **United Front Games**, авторы **Sleeping Dogs**).

Однако у Warner Bros. Montreal все получилось. Канадцы даже осмелились добавить в механику боя свои элементы. Темный рыцарь теперь умеет притягивать к себе врагов управляемым бэткогтем и оглушать их при помощи клеящихся детонаторов. К месту пришлись и электрические перчатки, которые будут особенно полезны против вооруженных щитами соперников.

Навались толпой

Впрочем, не все так радужно. В «Летописях» неприятели стали менее агрессивными, если не сказать тупыми. Стоит подвесить одного из патрульных, а затем срезать веревку бэтарангом, как к его телу непременно сбегутся остальные — взглянуть, что же произошло. Тут-то их и можно брать тепленькими. Враги начинают толпиться прямо в зоне захвата под горгульей, и вам ничто не помешает «перевешать» их всех по одному, раз за разом обрезая тросы для очередного маневра. Подобные казусы случаются далеко не всегда, просто в Arkham Origins — подозрительно часто.

Остро чувствуется нехватка интересных боссов. Arkham City в этом плане был настоящим шедевром. К большим парням приходилось подолгу подбирать тактику, каждый бой врезался в память — не в последнюю очередь благодаря испытываемому волнению. Ра'с аль Гул, мистер Фриз, Пингвин со своей гигантской акулой — перечислять можно долго. Rocksteady проявили фантазию и выдержали идеальный баланс между сложностью и увлекательностью.

А вот Warner Bros. Montreal так не могут. Там, где нужно сойти с проторенной дорожки, кандацы начинают теряться. Большинство боссов сделаны по шаблону «главарь и его шайка». Разработчики не умеют держать темп, схватки то слишком легкие, то, наоборот, долгие и нудные. Анарки вырубается простым ударом, Медноголовку (в роли свиты выступают ее собственные проекции) приходится брать измором, а весь бой с Дефстроуком строится на контратаках. С Безумным Шляпником все совсем грустно — проходите традиционный уровень с галлюцинациями, настигаете противника и вырубаете его... одним бэтарангом. Хиляк, что сказать.

■■■

Rocksteady нашли себе талантливых подмастерьев, и все-таки — канадцам не хватает выдумки, опыта и местами чувства стиля. При желании из Arkham Origins можно выкинуть треть локаций, и игра ничего не потеряет. Сюжет интригует, но из-за того, что его все время искусственно растягивают, отправляя нас в дальние локации под каким-либо предлогом, достигнутое напряжение спадает. Будь в «Летописях» чуть меньше коридоров и заданий-филлеров, наша оценка повысилась бы как минимум на полбалла.

Но даже несмотря на это, стоит признать, что канадцы подобрались довольно близко к оригиналу. Приложи Warner Bros. Montreal чуть больше усилий, позволь немного больше вольности и сумасбродства, и Origins заткнула бы за пояс своих предшественников. Но за серию теперь можно как минимум не беспокоиться — Arkham находится в надежных руках (а Rocksteady, будем надеяться, в данный момент трудятся над новой частью саги для консолей следующего поколения). ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Еще одна глава Batman: Arkham, позволяющая взглянуть на старых героев с нового ракурса. Несмотря на смену разработчика, игра практически не утратила своего стиля и шарма, в основном потому, что новые авторы предпочли оставить все как было.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

8,0

«Отлично»

GTA Online — проект, мягко говоря, долгожданный. Многочисленные моды, созданные на базе предыдущих игр серии, не дадут соврать: о возможности окунуться в огромный живой мир GTA в компании друзей мечтали очень многие. И сейчас она наконец-то представилась в виде полноценного проекта от **Rockstar**.

MANY MEN

Тот же город, те же занятия, та же механика — на первый взгляд GTA Online практически не отличается от пятой части. Но так кажется лишь поначалу, ведь мир с вами делят пятнадцать других игроков. Среди них могут быть друзья или члены вашей банды (именно к ним нас обычно распределяют), с которыми вы будете вместе путешествовать по окрестностям и грабить продуктовые магазины. А могут попасться и совершенно чужие люди, встреч с которыми желательно избегать.

В компании незнакомцев на улицах Лос-Сантоса чувствуешь себя по-настоящему уязвимым: кто знает, кем окажется пробегающий мимо человек — убийцей или просто мирным встречным. К счастью (или наоборот), времени в свободном режиме проводить приходится не так уж и много: помимо пряток или охоты на других игроков, занятий в открытом мире здесь почти нет — несколько мелких ограблений, угон автомобилей, походы в кино, шопинг… набор не самый богатый. Зато большая часть доступных функций раскрывает себя с новой стороны.

Куча одежды в гардеробах, тюнингованные автомобили, роскошные апартаменты — все это по-настоящему обретает смысл только в GTA Online, когда есть перед кем похвастаться. Однако на предметы роскоши нужно сначала заработать, и процесс подъема, пожалуй, самое интересное, что может предложить игра. Как и в старых частях серии, мы оказываемся практически голышом на улицах жестокого города — в кармане пусто, крыши над головой нет, а навыков, считай, никаких. Путь к вершине явно предстоит совсем неблизкий.

ИЗ ГРЯЗИ В МРА... КНЯЗИ

Для успеха необходимо повышать два параметра — репутацию и финансовое благополучие нашего персонажа. «Респект» разблокирует новые задания, костюмы, пушки и запчасти для автомобилей, а хрустящие купюры уходят на покупку всего этого добра, а также предлагаемых персонажами услуг (военные, например, могут помочь в бою, а старый знакомый Лестер избавит от звезд розыска), квартир и машин. Внушительные суммы исчезают буквально сразу же, не успев задержаться на банковском счету, так что работать придется много, и в этот момент свободные покатушки по городу уступают место привычным сетевым матчам (их здесь именуют «делами»). Тут вам и теннис, и гольф, и гонки самых разных мастей, и перестрелки — проще перечислить то, чего нет.

Отправиться на дело легко — достаточно подъехать к одной из отметок на карте или присоединиться к быстрой игре через мобильник, как в GTA 4. Впрочем, есть и еще один, куда более интересный вариант — просто дождаться делового предложения от какого-нибудь персонажа или же самому позвонить и выклянчить серьезное поручение.

Первое время чувствуешь себя немногим лучше этой милой дамы. Жилье в Лос-Сантосе — удовольствие дорогое, а деньги зарабатываются крайне медленно. Все как в жизни.

Грабить пока можно лишь мелкие заведения да инкассаторские машины. Крупные дела (к которым, как и в сюжете, нужно будет готовиться) обещают добавить чуточку позже.

Ралли — один из самых интересных режимов. Один игрок ведет машину, совершенно лишившись всех ориентиров, задача же другого — правильно указать «слепому» напарнику путь к финишу.

Некоторые игроки настолько гадкие, что, не сумев убить вас, обязательно попробуют уничтожить ваш автомобиль. Итог: наша машина взорвана, но товарищу, который совершил сие злодеяние, придется расстаться с круглой суммой на ее ремонт.

Большинство их них, правда, сводятся к классической схеме «съезди, убей, принеси», но зато с простором для командной работы. Даже самые мелкие кооперативные задания можно обыграть по-разному — атаковать с разных сторон, попробовать пройти потихому или заманить противников в засаду. А уж когда сталкиваются интересы сразу нескольких отрядов, состоящих из живых людей, весь свой опыт, смекалку и навыки приходится использовать по полной.

Самый простой пример — миссия, в которой одним игрокам поручено доставить бизнесмена в его особняк живым, другим же, напротив, прикончить. Если обе команды сыгранные, сражение превращается в красочную постановку: тут вам и хитро продуманные ловушки, и попытки проскользнуть по узким улочкам, и зрелищные погони со стрельбой. Так что даже в случае проигрыша расстраиваться в итоге совсем не хочется — противостояние-то вышло запоминающимся.

Частная собственность

Сетевой режим отличает от сингла еще и дополнительный функционал. Одна из главных возможностей в списке — редактор персонажей. Вручную менять черты лица вам никто не позволит, зато разрешат самостоятельно выбрать родителей, бабушек и дедушек будущего героя, а также задать ему стиль жизни, что и сформирует его навыки, телосложение и, конечно же, внешность.

Еще одно интересное отличие — возможность без всяких гаражей сохранить любой понравившийся автомобиль. Достаточно лишь заехать на нем в автосервис, оформить страховку и поставить специальный «маячок». После этого он всегда будет с вами, и даже особенно агрессивные индивиды не смогут лишить вас любимой машины (а если разобьют, им придется компенсировать стоимость ремонта).

Вообще, личный транспорт в GTA Online — это не какая-то прихоть, а жизненная необходимость. Разъезжать на ворованной технике прямо перед носом у полиции здесь не получится: засекут — начнут погоню. А нервы-то не стальные…

К слову, поводы для волнений на этом не заканчиваются, ведь теперь вас могут… ограбить. Подбежать сзади, забить до смерти, а потом забрать деньги и укатить за горизонт. Иными словами, вы наконец-то сможете на своей шкуре почувствовать то, что все эти годы переживали тысячи бедных NPC.

Чтобы обезопасить свой заработок, лучше всего хранить его не в заднем кармане брюк, а на личном счету; деньги можно перекинуть с помощью любого банкомата или на официальном сайте Maze Bank. Советуем делать переводы почаще — преступники не дремлют.

Аккомпанемент

Впрочем, даже несмотря на все прелести, стоит признать, что без друзей в GTA Online лучше не соваться. Командной игры без них не получится, а в городе пусть иногда и происходят интересные встречи, но большая часть социального взаимодействия сводится к перестрелкам. Огромное количество неадекватных личностей, наверное, самая большая проблема проекта. От них не спасает ничто — ни возможность назначить награду за чью-то голову, ни «пассивный» режим, ни даже угроза отправки в ссылку (на сервера, специально предназначенные для читеров и «злодеев»).

При этом назвать сетевую составляющую полноценным онлайновым миром выходит с большой натяжкой: основное веселье по-прежнему происходит во время матчей, а Лос-Сантос без мощной сюжетной привязки кажется каким-то безжизненным и скучным. В синглплеере пусть и не было скитающихся по округе игроков, зато в обилии были раскиданы сайд-квесты и какие-то случайные встречи. Тут же, такое ощущение, будто даже простых прохожих стало в разы меньше, что уж говорить о сюрпризах.

Усугубляют ситуацию и технические проблемы, которых еще немало. К моменту написания этой статьи самые жуткие изъяны, вроде пропадающих персонажей, удалось устранить. Но мелкие шероховатости все равно случаются, да и само по себе устройство онлайнового режима совершенным никак не назовешь.

В отличие от вылизанного синглплеера, в Online мелькают ошибки прошлых игр серии: здесь много бестолковой езды туда-сюда, а всяких загрузок, ожиданий и прочей бесполезной траты времени на удивление много. Когда сюжет за час успевал показать десятки различных историй, здесь вы хорошо, если успеете сыграть несколько матчей. Да и прокачивается герой неоправданно долго — за плечами уже с десяток часов, а ты по-прежнему еще новичок, выполняющий полувступительные миссии.

□□□

Зато если компанию в GTA Online вам составят адекватные и, что еще лучше, хорошо знакомые товарищи — оторваться от игры будет трудно. С ними интересно даже просто кататься из точки А в точку Б, не говоря уже о полноценных заданиях или погонях с полицией. Когда из безнадежной, казалось бы, ситуации вас выручает вовремя подоспевший игрок на автомобиле — от процесса начинаешь получать настоящие, непередаваемые эмоции. И ни агрессивные иностранцы, ни пустой мир этому помешать, к счастью, уже не смогут. □

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

Дождались?

GTA Online вряд ли стоит рассматривать как самостоятельное произведение. В качестве бонуса к GTA 5 она смотрится очень весомо, а если вам есть с кем играть — удовольствия вы получите море. А вот без друзей вас ждет хоть и неплохой, но ничем не выдающийся многопользовательский экшен.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★½ 7
ГРАФИКА ★★★★★★★★★½ 9
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★½ 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★½ 8

РЕЙТИНГ

7,5

«ХОРОШО»

THE WOLF AMONG US

A TELLTALE GAMES SERIES

САЙТ ИГРЫ
TELLTALEGAMES.COM/THEWOLFAMONGUS

НЕ РАСИЗМ, А СКАЗКА

ЮРИЙ ЯГУПОВ

ЖАНР
ADVENTURE, ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
TELLTALE GAMES
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: CORE 2 DUO 2 ГГЦ, 3 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CORE 2 DUO 2,3 ГГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

Действие **The Wolf Among Us**, нового сериала от авторов **The Walking Dead**, разворачивается в вымышленном мире **Fables**, где герои известных сказок, начиная от Красной Шапочки и заканчивая Синей Бородой, пытаются выжить в мире обычных людей.

Из родного дома никто не уходит без веской на то причины. Одних изгнали за проступки, другие самостоятельно бежали от преследующих их демонов. У каждого персонажа The Wolf Among Us, важного и не очень, имеется темное прошлое и не менее темное настоящее, которое может самым неожиданным образом повлиять на будущее главного героя игры — Серого Волка. Да, того самого, что некогда проглотил Красную Шапочку и докучал Трем Поросятам. Но времена лихого кутежа остались далеко позади, сейчас Волк отзывается на имя Бигби и занимает должность шерифа в одном из районов Нью-Йорка — Фэйблтауне. Именно его и облюбовали сказочные создания.

Не все герои небылиц похожи на простых смертных — многие обладают животной или вовсе мифической внешностью, из-за чего вынуждены либо прятаться на ферме рядом с городом, которая при помощи магии скрывает от людей свое истинное предназначение, либо раскошеливаться на дорогостоящее заклинание, позволяющее изменить зверский облик на человеческий. Но не все могут позволить себе подобную роскошь, а потому оказываются запертыми на той самой ферме.

Меня никто не любит, меня никто не ждет

Взяв за основу неординарную вселенную, Telltale Games сумели создать полноценный нуар-детектив, который хорошо транслирует атмосферу обволакивающей тьмы, становящейся лишь беспросветнее. Он именно такой, каким вы могли запомнить его по картинам с Хамфри Богартом, не хватает только длиннополых плащей и фетровых шляп. Все остальные атрибуты — роковые красотки, колоритный главный герой с вязким голосом, предательства, кровожадные убийства и моральное разложение общества — на месте.

Реальность The Wolf Among Us очень мрачна и неприветлива, полна контрастов и запоминающихся персон. Этот мир не прощает ошибок и при первой же возможности подминает под себя любого. Летучая обезьяна, ворующая выпивку у начальника, превратилась в заядлого алкоголика. Бывшая принцесса торгует

Даже у вставшего на тропу исправления Бигби выдаются непростые деньки. В такие моменты он показывает свое истинное лицо.

Какой шериф не любит помахать кулаками? Бигби, несмотря на живущие в нем благие намерения, к числу тихонь не относится.

Знакомьтесь, это мистер Тоад и его застенчивый сынишка. Из-за отсутствия денег на изменение внешности им приходится проводить массу времени в тесных апартаментах.

При исследовании локаций активные места выделяются небольшими кружочками, которые при наведении увеличиваются в размерах и позволяют увидеть, как с ними можно взаимодействовать.

собой, пытаясь хоть как-то свести концы с концами. Чудовище, давным-давно завоевавшее любовь Красавицы, вынуждено целыми днями пропадать на нескольких работах, что не идет на пользу семейной жизни.

На фоне столь пестрой компании Бигби, отчаянно пытающийся искупить грехи прошлого, не только не теряется, но и оказывается самой яркой деталью. Если Ли из TWD был изначально более-менее нейтральным, то Волка очерчивают стразу — раньше он был заядлым дебоширом и мерзавцем, сеющим хаос в округе. Прошли годы, Бигби успокоился и решил измениться, но воспоминания окружающих не стереть — все вокруг ненавидят Волка. Выбор нетривиальный: дальше оставаться уродом или начать исправляться.

Надо сказать, быть хорошим парнем здесь сложно: добрые поступки Бигби изредка замечают и могут похвалить, но Волк в представлении многих все равно остается злодеем, его не любят даже тролли и, внимание, Грендель из истории про Беовульфа. Даже Грендель его ненавидит!

Искусство допроса

Игровой процесс The Wolf Among Us делится на несколько неравнозначных частей: исследование локаций в поисках улик, QTE-сцены мордобоя и, самое важное, болтовня. Вы должны не просто внимать словоизлияниям персонажей, но и в процессе принимать важные решения за Бигби. Двинуть собеседнику по челюсти или же посочувствовать его непростому положению? Игра раз за разом задает подобные вопросы, и то, как вы будете на них отвечать, способно изменить ход сюжета.

Важное отличие игр Telltale от творчества Дэвида Кейджа состоит в том, что в них нет стремления к максимальной вариативности. Что в The Walking Dead, что в The Wolf Among Us главное место занимает придуманная разработчиками история, которая подстраивается под выбор игрока, а не наоборот. Нелинейность здесь не для того, чтобы вы могли посмотреть на различные варианты одного события (хоть такое тоже возможно), а чтобы могли воспринимать персонажа и сюжет так, как вам того хочется.

Показательна в этом плане жемчужина эпизода — сцена с расследованием. Бигби отправляется по служебному заданию на место преступления, квартиру мистера Тоада (по-нашем — жабы), и начинает осмотр: где и что выбито, чьи на полу следы и так далее. Если найти достаточное число улик и правильно подойти к разговору с подозреваемым, вы можете раскусить дело в два счета. Если лень — никто не мешает взять и сразу же начистить рожу свидетелю. Нам, волкам, все по х... барабану.

Тачдаун!

Несмотря на сохранение всех геймплейных элементов, знакомых нам по The Walking Dead, новая игра Telltale гораздо ближе к интерактивному кино (а точнее, сериалу). Достичь этого удалось благодаря почти полному исключению унылых и зачастую затянутых шатаний по локациям — темп сюжета ускорился, а сама история теперь воспринимается более целостно.

К тому же, если в «Ходячих мертвецах» с озвучкой персонажей, качеством диалогов и подачей происходящего возникали проблемы, то в мире Fables с этим все в полном порядке. Камера берет живописные планы и не стоит подолгу на одном месте, а фразы героев всегда лаконичны, остроумны и бьют точно в цель.

Что приятно, игра не только умело ведет с вами беседу, но еще и великолепно выглядит. The Wolf Among Us — это триумф хорошего вкуса и отличного дизайна. Разработчики, не имея изысканных средств, сумели создать невероятно красивый мир. Контраст броских тонов, жирные контуры и стилизация под комикс производят ошеломительный эффект — в каждый момент своего завораживающего дефиле игра выглядит именно как графический роман, а не пародия на него.

■■■

Сложно сказать, насколько далеко зайдут Telltale в своем стремлении дать игрокам выбор, ведь в The Walking Dead, как выяснилось в финале, принятие решений не влекло за собой серьезных последствий, а было лишь уловкой. Уловкой, которая тем не менее позволяла почувствовать себя причастным к событиям игры.

Не знаем, что затеяли Telltale на этот раз, но придуманная ими формула вновь прекрасно работает. Вроде бы незначительные вариации событий не особо меняют картину в целом, но их обилие серьезно вовлекает в происходящее на экране. Ну а возможность превратить раскаявшегося Бигби в засранца приятно греет темную половину сознания. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✓
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

Дождались?

Пока рано судить о финальном облике The Wolf Among Us — впереди еще четыре эпизода, — но если Telltale Games смогут удержать тот высокий уровень, что они задали в начале, то нас ждет одна из лучших приключенческих игр года.

ГЕЙМПЛЕЙ	8
ГРАФИКА	9
ЗВУК И МУЗЫКА	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8

РЕЙТИНГ

8,5

«ОТЛИЧНО»

Pokémon

ЖАНР
Ролевая игра

ИЗДАТЕЛИ
The Pokemon Company
Nintendo

РАЗРАБОТЧИК
Game Freak

ПЛАТФОРМА
3DS

САЙТ ИГРЫ
pokemonxy.com

ЯН КУЗОВЛЕВ

ВНЕ ВРЕМЕНИ И ИЗМЕРЕНИЙ

Сатоси Тадзири, автор серии **Pokemon**, в детстве собирал жуков, а потом начал делать игры. Коллекционирование насекомых ему пришлось забросить, но желание поделиться радостью со всем остальным миром не покинуло геймдизайнера. Так, совершенно простая идея — собери их всех — постепенно приняла внушительный размах. Каждая часть «Покемонов» — это огромный и проработанный мир, где за простенькой историей героя, который отправляется в приключение, заводит новые знакомства, взрослеет и становится чемпионом-покемастером, скрывался авторский замысел: игрок тоже должен переборoть себя и отправиться навстречу неизвестному. Искать товарищей (это приходилось делать самостоятельно, никакого Wi-Fi во времена Game Boy не было), обмениваться с ними покемонами и устраивать соревнования — определенных зверей можно было словить только в определенной версии, в остальном они отличались мало.

To catch them is my real test

Скажем честно, **Pokemon X & Y** — игра крайне важная по нескольким причинам.

Во-первых, это один из тех проектов, ради которого стоит приобрести Nintendo 3DS, если вы до сих пор этого не сделали. Разные версии Pokemon не теряют актуальности даже спустя годы после выхода. Объясняем: все ваши труды и достижения в прошлых играх серии не пропадают зря. И если вы начали приключение девять лет назад, например в **Pokemon Fire Red**, то зверей вполне можно перенести сквозь несколько лет (и несколько поколений игр) в самую последнюю часть.

Во-вторых, это отличный шанс влиться в тренд и наблюдать дальше за развитием серии. Тут включаются примерно те же механизмы, что и в **Animal Crossing: New Leaf**. В какой-то момент в историю про мальчика и деревню стало модно играть, и сейчас популярность игры подтверждается не только сарафанным радио, но и цифрами продаж. То же и с «Покемонами» — наивную историю про карманных монстров купили четыре миллиона раз только за первые два дня с момента выхода игры.

С каждым поколением консолей серия добавляет новых существ (сейчас их 718 штук) и меняет регион, по которому путешествует игрок. Раньше за основу брали японские острова, а в предыдущем проекте **Game Freak** постарались воссоздать американские города — в частности, Нью-Йорк. Новый же регион, Калос, сильно похож на Францию, точнее, на все-все-все стереотипы иностранцев о родине Эйфеля: шато, пудели-покемоны (им, о ужас, можно делать стрижку!), магазины одежды. Одних кафе в игре умопомрачительное количество, причем большинство жителей просят за услуги чаевые. Много чернокожих, в подворотнях водятся сомнительные личности. Грабительские цены на транспорт. Все как надо, разве что не хватает народных волнений.

Кроме покемонов, Game Freak наконец-то добавили в игру еще одно измерение. Pokemon X & Y полностью перешла в 3D, но сделала это не совсем аккуратно. Выглядят зверьки прекрасно, но, кажется, студия переоценила возможности консоли — в определенных местах игра тормозит, особенно во время сражений, да и стереорежим работает выборочно и еще сильнее замедляет картинку.

Что остается почти неизменным, так это механика. Важных перестановок за серию было всего несколько штук, и основную концепцию ухватить очень легко. Pokemon строго чтит традиции — и если что-то в отношении устоявшихся правил меняет, то с большим скрипом. Например, нам до сих пор пытаются показать уже набившую оскомину сюжетную структуру: покоряем восемь стадионов, бросаем вызов лиге чемпионов и где-то по пути нарушаем все злодейские планы террористов-затейников — в самой первой игре это известная Команда R, в актуальной версии против нас действует Команда Вспышка, которая больше похожа на фэшн-полицию, чем на настоящих преступников.

Если с сюжетом все как обычно, то намного любопытнее дела обстоят с битвами. Они хотя и пошаговые, зато стали немного интереснее из-за нового типа покемонов, который должен слегка встряхнуть устоявшийся метагейм. Кроме того, некоторые существа теперь могут трансформироваться прямо во время поединка — так называемые мега-эволюции доступны не для всех зверей, но значительно меняют их характеристики и в некоторых случаях могут вытащить тренера из заведомо проигрышной ситуации.

To train them is my cause

Механика сражений поменялась мало, но до сих пор работает отлично, причем на нескольких

ДОЛГО ГУЛЯТЬ ПЕШКОМ по миру не получится — нам почти сразу вручают удобные роликовые коньки.

В КАКОЙ-ТО МОМЕНТ анимацию атак выключаешь, уж слишком много времени она занимает.

уровнях. В этом, а также в подготовке покемонов к дуэли, и заключается самое главное удовольствие игры.

Каждый зверек принадлежит к одной или двум стихиям. Схема простая, почти камень-ножницы-бумага, только элементов восемнадцать, а не три. Скажем, огненный Чармандер страшно боится воды, а Пикачу уверенно закоротит кого-нибудь водного. Существа постепенно растут в уровне и учат новые атаки. Способностей много, они не всегда соответствуют стихии покемона и действуют по-разному. Кроме обычных атак, тут есть хитрые трюки вроде защитных барьеров и контрударов. Противника можно парализовать или заставить часто промахиваться, ваш покемон может потратить ход и заметно ускориться. Словом, возможностей много, они не всегда соответствуют стихии покемона, и одновременно держать в голове он может только четыре атаки.

За нехитрой на первый взгляд механикой скрывается целый пласт жутких формул, соревновательных классификаций покемонов, руководств по разведению и селекции карманных монстров. Углубляться в механику можно бесконечно, и все закончится помешательством и нервным срывом. Обычный игрок может спокойно пройти игру и запомнить слабости и преимущества разных типов, большего обычно не требуется. Неофиту хорошо: не нужно задумываться, например, о важности характера покемона. Смелый зверек лучше атакует, но хуже держит удар, застенчивый бьет чуть слабее, зато быстро. Кроме того, у зверьков есть скрытый потенциал (речь идет об Individual Values): даже у разных Пикачу с одинаковым характером может быть разница в защите или атаке.

Все эти мелочи не играют никакой роли во время сюжетной кампании, зато крайне важны при состязаниях с другими игроками. Некоторые подходят к тренировке серьезно, изучают разные гайды, готовят идеальных бойцовых монстров и постоянно думают, как составить команду и перекрыть слабости отдельно взятых покемонов. Все сурово. У разных зверей есть негласные роли, примерно как в Dota 2. Кто-то быстро усиливает себя и потом специальным движением передает баффы на другого покемона. Другой, словно стеклянная пушка, рассчитан всего на одну, но разрушительную атаку, потому что до второй не доживет. Поддержка ставит защитные экраны и старается всеми силами задержать противника — парализует, усыпляет и так далее.

Для игрока, которому важна соревновательная часть, Pokemon X & Y получилась прекрасной. Социальный компонент выполнен идеально, в любой момент можно найти себе оппонента или предложить кому-нибудь поторговаться. Нам больше всего понравился режим Wonder Trade, обмен «вслепую». Ты отдаешь одного из своих покемонов и взамен получаешь какого-нибудь зверька с другого уголка света. Сейчас больше всех так меняются японцы, хотя европейские тренеры тоже иногда попадаются. Вместе с этим, кстати, теряется основная идея ранних Pokemon. Все же предполагалось, что обладатель картриджа будет искать друзей, а вот сейчас совершенно необязательно знать, с кем имеешь дело.

Куда больше удивляет тот факт, что в Pokemon X & Y куда меньше развлечений после прохождения лиги. Обычно в Pokemon даже по окончании игры можно было всегда еще раз пройтись по миру, открыть новые локации и сразиться с невероятно сильными тренерами. Все это, конечно же, есть, но не в таком объеме, как в **Black/White 2**, — если уж и занимать себя чем-нибудь, то только селекцией и дуэлями с другими игроками.

■■■

Pokemon X & Y — не самая лучшая часть Pokemon по самым разным причинам. В ней нет приличного постгейма, а некоторые технические недостатки сильно раздражают. Однако если для вас это первая игра в серии, то вам точно будет интересно следить за нехитрой историей про взросление, дружбу и массовое уничтожение покемонов. Другой наверняка начнет разводить зверей и меняться с другими игроками. Третий выучит наизусть всю таблицу стихий, начнет участвовать в чемпионатах. «Покемоны» — это проект в каком-то смысле для всех, с низким порогом вхождения и прекрасной соревновательной составляющей. ■

В КАЛОСЕ НАЙДЕТСЯ МЕСТО как пустыням, так и заснеженным городам — территория крайне разнообразная.

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

Новое поколение покемонов на новой консоли. Не такое идеальное, как в прошлый раз, но потенциал для развития и эволюции огромен.

Геймплей ★★★★★★★★★☆ **9**
Графика ★★★★★★★☆☆☆ **7**
Звук и музыка ★★★★★★★★☆☆ **8**
Интерфейс и управление ★★★★★★★★☆☆ **8**

Рейтинг
8,5
«Отлично»

Disney INFINITY

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Disney
РАЗРАБОТЧИК
Avalanche Software
ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
infinity.disney.com

Ксения Аташева

В БЕСКОНЕЧНОСТЬ И ДАЛЬШЕ!

Бурный технический прогресс добрался и до самых юных членов общества. Детишек, таскающих в школьном ранце новенький айфон, киндер-сюрприз и пачкой наклеек уже не удивишь — в моду входит дополненная реальность и новые, интерактивные игры. Попытки прикрутить к консоли устройство, считывающее пластмассовую фигурку и заставляющее ее оживать на экране, предпринимались уже неоднократно, но первой это удалось **Skylanders** в 2011 году. Игры и миниатюрные фигурки сказочных монстров раскупались как горячие пирожки, а потому появление конкурентов в этом молодом направлении было лишь делом времени.

Первой подсуетилась легендарная студия Уолта Диснея, представив собственную платформу — **Disney Infinity**. Мелочиться гигантская корпорация не стала: на разработку и выпуск игры ушло более ста миллионов долларов, и вряд ли меньше было потрачено на рекламу.

Ящик с игрушками

Коробка с полностью переведенным на русский язык стартовым набором состоит из диска с игрой, трех фигурок, кристалла с тремя локациями, случайного жетона и подставки-портала, готового считать и перенести на экран все это великолепие.

В Infinity есть два основных режима — приключения и «ящик с игрушками». Мир в «ящике» вам предстоит самостоятельно сотворить из деталей, напоминающих конструктор. И мир этот, конечно же, диснеевский. Кроме цветочков, речек, камней и прочих стандартных блоков, здесь можно найти дворец Аграбы, костюмы из «Трона» или один из аттракционов Диснейленда.

Изначальный набор деталей довольно скуден, но его можно пополнить, открывая по ходу приключений новые и зарабатывая очки, на которые можно выиграть случайную деталь. Выбрать определенную вещь самому нельзя, поэтому построить уголок своей мечты получится далеко не сразу. Зато мотивации исследовать мир, отстраиваться и проходить мелкие миссии для заработка очков хоть отбавляй.

Кроме элементов декора, в песочнице позволяется размещать интерактивные предметы вроде переворачивающихся платформ, ловушек с кольями или пушек, выстреливающих персонажа далеко вперед. Можно вызвать врагов и поставить простенькие триггеры типа дверей, открывающихся, когда персонаж наступит на платформу. Так что здесь раздолье не только для дизайнеров, но и для любителей создавать собственные мини-игры.

К сожалению, в отличие от уровней **LittleBigPlanet**, «ящик с игрушками» нельзя выложить на всеобщее обозрение, можно лишь напрямую пригласить поразвлечься друзей по соседству или по Сети. Но главная польза от друзей здесь, вообще говоря, другая: с ними можно обменяться жетонами — не виртуальными, а самыми настоящими, из пластика. Они меняют вид мира или дают персонажам определенные способности (крепче здоровье, выше прыжок и т.д.). То есть берете вы, скажем, пластинку с каретой Золушки, ставите под Джека Воробья, вуаля — прославленный пират катается в очень милой дамской повозке.

ДЕТАЛИЗАЦИЯ У ФИГУРОК НЕ ИДЕАЛЬНАЯ, но достойная. И смотреть приятно, и сломать непросто. На фото — Мистер Исключительный, капитан Джек Воробей и Салли.

В ЭТОМ РЕЖИМЕ МОЖНО пройти краткие миссии и заработать очки на новые детали конструктора. Играть за Мистера Исключительного, к слову, нетрудно: сила есть, ума не надо.

В «ЯЩИКЕ С ИГРУШКАМИ» можно устроить самый безумный кроссовер.

КАТАТЬСЯ НА ЛОДКЕ и корабле вместе с пиратами по-настоящему увлекательно.

Продаются жетоны в закрытых упаковках, из-за чего вероятность быстро получить желаемый невелика. Помните, как в детстве покупали наклейки для стикер-альбомов? Здесь то же самое: в трех разных пачках может попасть по одинаковому. Так что обмен здесь — штука неизбежная и взаимовыгодная.

Три приключения

С приключенческим режимом дела обстоят проще. Положив на портал фишку с локацией, мы можем отправить туда героя, для которого она родная. Устроить кроссовер с Салли, пугающим команду Дэйви Джонса, или Одиноким Рейнджером, грабящим банки Метровилля, к сожалению, не получится. Как не получится и пройти приключения вдвоем с приятелем, имея только стартовый набор, — разношерстных героев в один мир игра не пустит.

Для совместного прохождения сюжетных миссий придется потратиться на дополнительных персонажей. На возможность купить новых героев, детали и прочие прибамбасы игра намекает мягко, но часто. Пустые пьедесталы в зале славы, именные сундуки и двери будут показывать яркие рекламные ролики и всячески заманивать в ближайший магазин.

В кубике, положенном в стартовый набор, три разные локации, и, что приятно, проходятся они совершенно по-разному. Меняется не только антураж, но и стиль игры. Жемчужина набора — мир «Пиратов Карибского моря», где обаятельный капитан Джек Воробей охотится за сокровищем и выполняет различные задания, фехтуя и подстреливая неприятелей. Кроме пробежек, лазанья по канатам и поединков на мечах, здесь можно управлять кораблем, улучшать его и даже вести морские баталии, стреляя по врагам из пушек, — такой **Assassin's Creed** для маленьких. Персонажи и декорации выполнены в виде игрушек, так что никакой крови и прочих травмирующих детскую психику зрелищ нет и в помине.

«Университет монстров» играется уже как стелс-экшен. Салли прокрадывается на территорию конкурирующего учебного заведения, безобразничает там и всех пугает. Занятие слегка однообразное, но довольно веселое и затягивающее: команды колледжа устраивают конкурс за чемпионский титул, поэтому включается соревновательный момент. Наконец, «Суперсемейка» больше всего напоминает игру по кинокомиксу. В лучших традициях жанра тут нужно спасать горожан, ловить преступников и потихоньку отстраивать собственную базу — и все это в большом городе, по которому можно свободно перемещаться на машине.

По отдельности миры шедеврами не назовешь, но в целом комплект производит приятное впечатление. Портит все лишь банальная недоделанность игры. Решив, по всей видимости, раскрутиться к рождественскому сезону, Disney Interactive на пару с разработчиком Avalanche не успели толком все протестировать и оптимизировать под каждую платформу. Крохотная арена на PS3 грузится мучительно долго, ролики превращаются в слайд-шоу, а некоторые детали вроде окошка с розыгрышем новых деталей могут попросту не прогрузиться. Порой кажется, что играешь в закрытую бету, а не в финальную версию игры, только что вынутую из пафосной коробки.

Трудно не заметить и попытку издателя убить одним выстрелом несколько пасхальных кроликов. Знаковых и любимых персонажей, в первую очередь ассоциирующихся с именем Диснея, нет ни в стартовом наборе, ни в первой дополнительной пачке игрушек. Русалочку Ариэль, Аладдина, львенка Симбу и прочих икон анимации разработчики припасли напоследок, а игроков заставили вспомнить «Суперсемейку» и быстренько сходить в кино на «Университет монстров». В вышедших и анонсированных дополнительных наборах тоже одни новинки. Сплошное разочарование для ностальгирующих фанатов и консервативных родителей, мечтающих познакомить детей с мультиками своего детства.

■■■

Идеальный подарок для вашего ребенка. Игра с миниатюрами, которые нужно постоянно докупать, кажется дорогим удовольствием, но стоит помнить, что каждая локация Disney Infinity — это, по сути, уникальный геймплей и уникальная кампания, прохождение которой займет несколько часов и добавит в «ящик с игрушками» новых деталей. А полноценная игра, идущая еще и с парой фигурок в довесок, — это уже неплохое вложение. Обзаводиться же дополнительными героями, улучшениями и декорациями вовсе не обязательно — ну, если вы сможете объяснить это своим детям. ■

Реиграбельность ✓

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✗

Легко освоить ✓

Дождались?

Удачное повторение идей Skylanders, только с героями Диснея и хорошим режимом песочницы. Лучшая игра года для детей и разорение для их родителей.

Геймплей ★★★★★★★☆☆☆ 7

Графика ★★★★★★☆☆☆☆ 6

Звук и музыка ★★★★★★★★☆☆ 8

Интерфейс и управление ★★★★★★★★☆☆ 8

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

ОЛЕГ ЧИМДЕ

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
БЕЛАЯ ВОРОНА
ИГРОМАНИЯ

ТУК-ТУК-ТУК!

ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ
ICE-PICK LODGE
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
KNOCK.ICE-PICK.COM

СМОТРЕТЬ И СЛУШАТЬ

Инструкция такая: заведите будильник и проснитесь за несколько часов до рассвета (мысли будут шуршать, гудеть и скрипеть, но это ничего, так и должно быть), последовательно зажгите во всей квартире свет, заодно проверив, все ли комнаты на месте, вернитесь в спальню и, закрыв глаза, всмотритесь в черноту... Что там? Если перед глазами всплывет чье-то лицо — будьте начеку. Скорее всего, в ваш дом уже проникли гости. Ведь фантазия может творить чудеса, а существует на самом деле только то, что ты видишь.

ХИЖИНА В ЛЕСУ

«**Тук-тук-тук**» — обманчиво маленькая игра. Простой геймплей, мультяшный визуальный ряд и скромная анимация, совсем небольшая продолжительность... Но игры Ice-Pick Lodge всегда были про то, что все на самом деле не такое, каким кажется. Команда Николая Дыбовского любит прятать смысл, а игроки — его искать. В этом крылась большая доля удовольствия от двух ключевых игр этой московской студии — «**Мор. Утопия**» и «**Тургор**». Они бросали игроку вызов: сможешь ли ты принять правила игры и понять все до конца? Правила принимали далеко не все, и не все были готовы искать смысл за сложными образами и аллюзиями. Зато те, кто был готов, получали гораздо больше, чем просто игру, — скорее большой живой мир, на который довелось взглянуть под микроскопом.

Когда Ice-Pick Lodge собирали деньги на «Кикстартере», концепция «Тук-тук-тук» еще не была полностью осмыслена. Есть некий Жилец, есть его дом, который атакуют неизвестные существа, от которых нужно прятаться, — вот и все. Затем пришла идея: почему бы не сделать что-то в жанре tower defense? Это ведь логично: мой дом — моя крепость, а крепости нужно охранять. Но, как рассказал сам Дыбовский в нашем недавнем интервью, эта идея категорически не годилась.

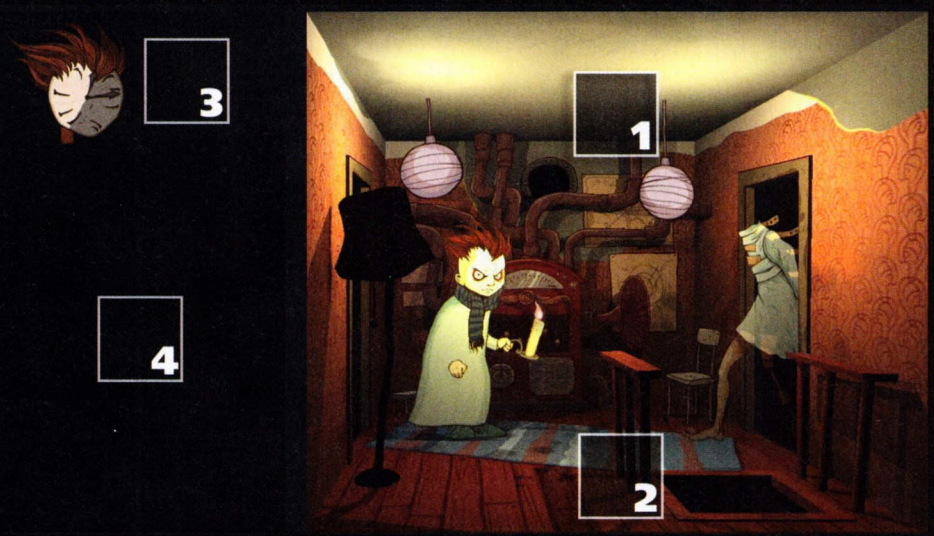
Все дело в главном герое. Он ученый-миролог, чья задача — изучать окружающее его пространство и отмечать всяческие колебания в мироздании. Но вот проблема: Жилец категорически не желает признавать, что мир вокруг него меняется. Он боится перемен и закрывается от них в собственном доме посреди леса. «Это человек, который застыл на одном месте. Это трагедия существа, которое остановилось в своем развитии, — говорит Дыбовский. — И если уж мы делаем игру о человеке, отключившем для себя какие-то каналы восприятия мира, то основным его инструментом не должна быть суета».

Тогда Ice-Pick Lodge решили применить свой любимый прием — олицетворение. Дом Жильца стал его собственным разумом, монстры-гости перестали быть абсолютным злом, а лес вокруг «хижины» превратился в метафору. Сможет ли Жилец наконец понять, что время не стоит на месте, и выйти из своей «раковины» или же за-

Что лучше — быть экстравертом или интровертом? И то, и другое — хорошо. Так и с концовками «Тук-тук-тук», плохой среди них просто нет. Если не считать Game Over, конечно.

Между уровнями предстоит бродить по бесконечному лесу. Главное — найти дом. Но и о таинственных силуэтах в чаще забывать не стоит.

мкнется в себе и останется в доме навечно? Все зависит от того, как вы воспримете его личную трагедию и сколько дверей в его сознании откроете. Простая концепция? Как бы не так!



1. В комнату входит безголовое нечто, и свет его не задержит. Вскоре лампочки просто выбьет.
2. Куда бежать? Где прятаться? Можно было бы шмыгнуть в подвал (гости этого типа не умеют ходить по лестницам), но уже никак не успеть...
3. Только половина ночи прошла, до рассвета еще далеко. Прошедшего времени хватит на встречу с двумя-тремя гостями, и тогда придется переигрывать заново.
4. Остается только отступать. В соседней комнате есть кровать, за ней можно спрятаться. Но вообще-то положение безвыходное.

ВРЕМЯ НАЗАД

«Мои друзья и коллеги абсолютно уверены, что мы не умеем делать геймплей. И этот миф настолько прочен, что я уже сам начинаю в него верить», — поделился с нами тревожной мыслью Николай Дыбовский. Но как бы там ни было, в «Тук-тук-тук» геймплей есть — очень простой и эффектный.

Как в «Тургоре» и «Мор. Утопия», время играет здесь ключевое значение. Оно — ваш самый близкий друг и злейший враг. Жилец пребывает сразу в двух мирах, причем не совсем понятно, реален ли хоть один из них. В одном мире время застыло и опасность нам не угрожает. Мы читаем странные на первый взгляд записи из его утерянного дневника и слушаем мысли будто бы разных людей. Или одного и того же?.. Чтобы закончить игру, нужно сделать так, чтобы стрелка часов на циферблате сделала полный круг и долгая-долгая ночь закончилась.

В другом мире, мире сна, время медленно тянется, а в дом через разломы проникают гости, которые очень хотят поиграть с вами в прятки. Попадетесь — стрелка часов вернется на несколько делений назад. Будете делать это часто — так и не проснетесь.

Жилец практикует очень простое правило «*чего я не вижу, того не существует*», поэтому, чтобы прожить очередную ночь, нужно по возможности включать в комнатах свет, находить напольные часы, которые могут промотать время и приблизить вас к рассвету, и... прятаться. Впрочем, зачастую от монстров спастись невозможно — они загоняют в тупик или вовсе появляются прямо перед вами, не оставляя шансов.

Дело в том, что игра совершенно непредсказуема и все в ней происходит случайно, — очень иронично, учитывая, что Жилец изо всех сил пытается контролировать свой маленький мирок. Ты никогда не знаешь, где появится новый разлом, который нужно закрыть, где в этот раз окажутся напольные часы, откуда выползет гость, — остается только *смотреть и слушать*. Более того, даже комнаты каждый раз в разных местах! Как рассказывает автор, одним тестерам удавалось проскочить игру легко и просто, но для других каждая такая ночь была пыткой. Этот элемент неопределенности делает игру самостоятельной, будто наделенной своим характером, *живой*. Это одно из тех правил, которые нужно просто принять.

ЧЕЛОВЕК ВСЕЛЕННАЯ

Поначалу может показаться, что «Тук-тук-тук» должен пугать, но, как и в недавней **Amnesia: A Machine for Pigs**, физический страх тут далеко не самое главное. Куда важнее страх интеллектуальный — шанс не понять, что на самом деле случилось с этим человеком, у которого в голове целый мир. Игра генерирует массу событий, которым предстоит найти объяснение, и вряд ли вы все увидите и поймете за одно прохождение.

А вот что действительно страшно *физически*, так это не дожить до рассвета. В здравом рассудке, по крайней мере. Как и в «Мор. Утопия», игру можно легко «запороть», но там вы гарантированно получали концовку, даже если теряли своих Приближенных. В «Тук-тук-тук» же при определенных обстоятельствах вместо концовки можно увидеть Game Over, и в таком случае придется все проходить заново. И это еще одно правило, которое предстоит принять не задумываясь.

При этом львиная доля удовольствия — в изучении. Никто не объяснит вам, что происходит и как в это играть, — до всего придется доходить самому, причем многие особенности игры настолько неочевидны, что понимаешь их абсолютно случайно. Это одна из главных проблем: «Тук-тук-тук» скорее «Тургор», чем «Мор.Утопия», — базовый уровень сюжета тоже еще предстоит найти, и да, это правило под номером три.

¤ ¤ ¤

Фанатские сообщества творений Ice-Pick Lodge взорвались догадками сразу же, как только игра увидела свет. Люди принялись делиться друг с другом своими находками: кто-то видел рыбу в ванной, кто-то — нет, одни считают, что после финала следует спасение, но другие видят в нем лишь смерть. Кто та девочка в лесу? От чьего лица ведется дневник? Сколько лет главному герою и есть ли у него семья (или, может быть, была)? Намеков много, но только вы сами сможете определить, что правда, а что вымысел.

Главное — не забывать смотреть и слушать. ¤

ПЕРЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
ДА
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ДА
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ДА
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
НЕТ

РЕЙТИНГ

ИГРА, ГЛАВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ ГЕЙМПЛЕЯ В КОТОРОЙ — ПОИСК СМЫСЛА. ОТ, ВОЗМОЖНО, ПОСЛЕДНЕЙ РУССКОЙ СТУДИИ, КОТОРАЯ НЕ БОИТСЯ ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАТЬ.

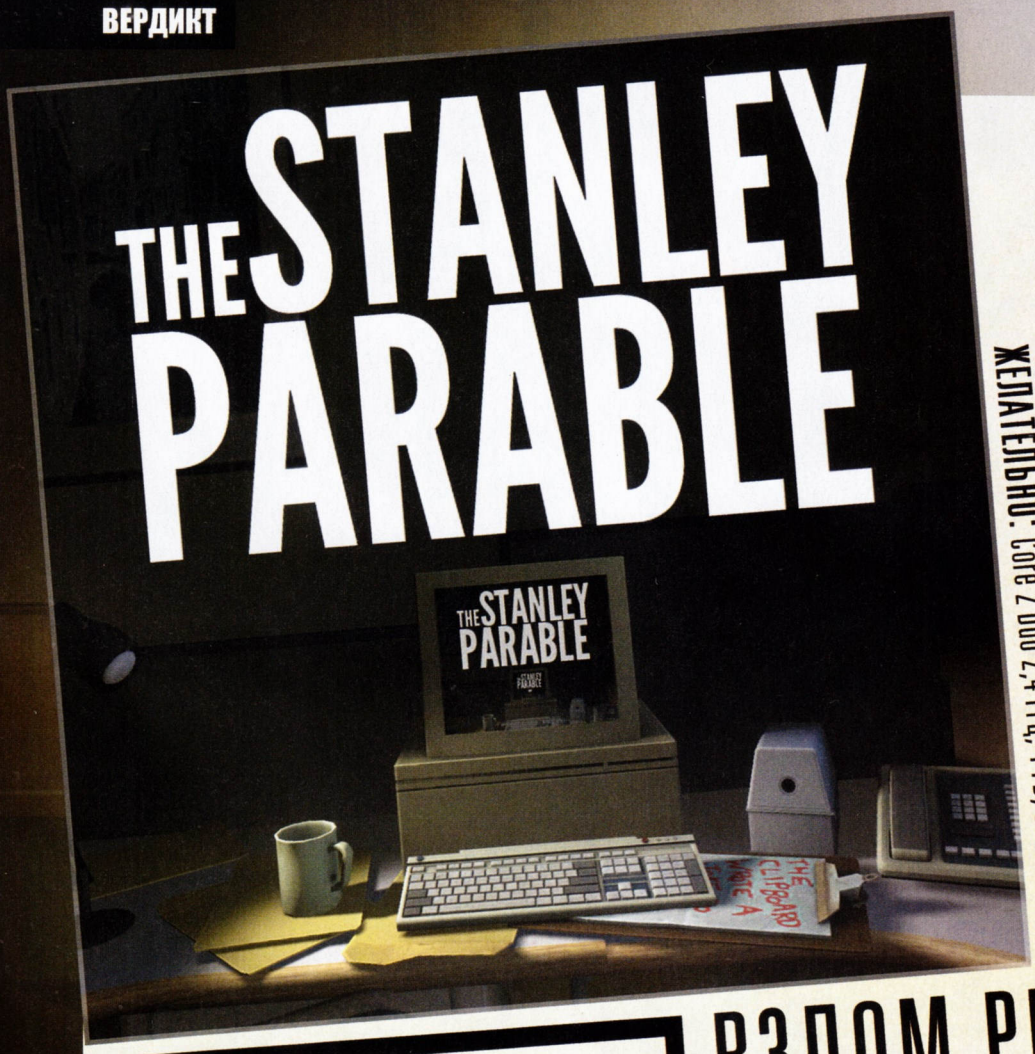
ГЕЙМПЛЕЙ: 9
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

9.0

ОТЛИЧНО

THE STANLEY PARABLE



ЖАНР
Неопределим
РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ
Galactic Cafe
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
stanleyparable.com

НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 128 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

АНАСТАСИЯ ШАКИРОВА

ВЗЛОМ РЕАЛЬНОСТИ

Жил-был простой офисный работник Стэнли. Сидел в скромно обставленной комнатушке — компьютерный стол, стул да пара шкафов, — нажимал клавиши, следуя указаниям на экране, и был по-своему, наверное, счастлив.

Но однажды утром приказы перестали поступать. Зеленый курсор потерянно мигал на черном экране компьютера, а Стэнли столь же потерянно на него смотрел. Решив, наконец, выглянуть из крохотного кабинета, он увидел, что все его коллеги исчезли. В офисе было непривычно тихо, как будто ни единой души, кроме нашего героя, там не наблюдалось…

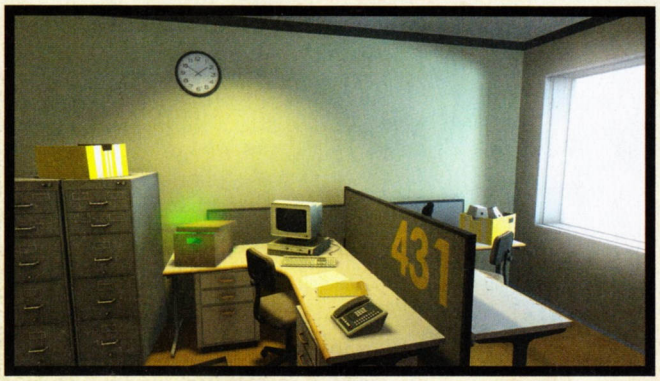
The Office

Тут в действие вступаем мы. Управление простое до предела — кнопки да щелчки мышью, отсутствует даже возможность прыгать. Изучаем осиротевшие рабочие места, наступаем на разлетевшиеся листы бумаги. Голос за кадром подсказывает: вероятно, все ушли в зал для совещаний, а Стэнли просто пропустил призыв на летучку. Что ж, отправляемся на поиски комнаты. Находим, открываем дверь… Стоп. Пауза. Такой могла быть эта игра. Но такой она не будет. Почему?

Вы вновь слышите мягкий голос Рассказчика: «Войдя в небольшую комнату, Стэнли очутился перед двумя дверьми. Он направился в левую, в коридор, ведущий к конференц-залу». Казалось бы, все верно, привычно и правильно, ничего необыкновенного. Только вот произносит комментатор это *чуть раньше*, чем мы выбираем дверь.

Вероятно, вы покорно пойдете по проторенной дорожке, четко следуя указаниям Рассказчика. И он не обманет — вы получите вашу историю в полном объеме, дойдете до самого финала.

Или же вы можете пойти в правую дверь. Мелочь? Ерунда? Нет. Вы заметите, как нервничает Голос, стараясь направить вас на путь истинный, вернуть к нужной точке, или же пытается быстро изменить повествование, чтобы ваши действия укладывались в него. И вас охватит азарт. Не в красную дверь, а в синюю!



В МЕСТНЫХ ДЕКОРАЦИЯХ можно было бы запросто снять приквел британского сериала «Офис». Интерьеры один в один.

В ИГРЕ СИМПАТИЧНОЕ освещение и приличная детализация, но графика все равно не ахти — видно, что разработкой занимались всего несколько человек.

МОТИВ С ПОКОРНЫМ НАЖАТИЕМ КНОПКИ заставляет вспомнить об известном сериале «Остаться в живых», да и вообще — произведения обладают в чем-то схожей атмосферой.

ЕЩЕ У ИГРЫ ОЧЕНЬ МНОГО ПЕРЕСЕЧЕНИЙ С PORTAL — как визуальных, так и смысловых. Честно говоря, во время прохождения постоянно представляешь, какая ядреная смесь могла бы получиться из геймплея Valve и повествования в духе The Stanley Parable. Эх, мечты.

Не вверх по лестнице, а вниз! Выбрать левый путь, правый путь, третий путь. Вырваться за грани системы. Рассказчик сбивается, спорит, ругается, игра подстраивается под ваши действия при каждом повороте, при каждом новом старте — и то, что виделось забавным, начинает пугать, незыблемые истины расплываются, пол проламывается под ногами.

Вопросы, одни вопросы

Это вообще игра? Существует ли Стэнли, его офис, его коллеги, от которых остались одни чашки с кофе да включенные компьютеры, его могучий Босс (тоже исчезнувший вместе со всеми)? Есть ли Стэнли вне офиса? Или в этом странном мире их только двое — он и упрямый ворчун Рассказчик, видящий смысл жизни в своем сюжете? Что это, эксперимент? Сон? Коридор между жизнью и смертью? Или это и есть смерть? А может, это жизнь? Жизнь, в которой мы каждую секунду совершаем выбор.

The Stanley Parable — уникальное произведение, сюжет которого мы… нет, даже не выстраиваем, а оспариваем и выцарапываем у невидимого комментатора. Творение Дэви Вредена сложно назвать игрой, это скорее очень необычный интерактивный опыт, новый способ рассказать историю. В традиционных играх нарратив выстраивается через ролики, в проектах Дэвида Кейджа (**Heavy Rain**, **Fahrenheit**) — через нелинейные QTE и принятие решений, а в The Stanley Parable история рождается через конфликт.

Что ж, мы сами напросились. Сколько раз игроки ругались на прямой, как рельсы, сюжет? Сколько раз сценарий брал нас за руку и аккуратно протаскивал исключительно сквозь нужные двери? Здесь это тоже случается, но мы можем сопротивляться. Если захотим.

Вам будет весело, будет жутко, будет интересно и ни в коем случае не будет скучно. Серый, неприметный офис Стэнли с каждым новым запуском игры меняется. Меняются слова Рассказчика, пластиковые стены распадаются, лифты рушатся в черную бесконечность, знаки на стенах предупреждают нас об опасности, но мы продолжаем упрямо ломать рамки дозволенного. Они ломаются, не сомневайтесь. Не существует стен, сквозь которые нельзя пройти.

Но, ломая стены, вы неизбежно сломаете сюжет. Уничтожите то, во что играете. Действительно ли вы хотите этого? Готовы ли вы увидеть последствия? Готовы ли взять ответственность на себя?

Тогда — вперед. Вы увидите гораздо больше, чем офис, в котором работает Стэнли. Вы побываете во многих мирах, включая совершенно неожиданные. Вы почувствуете себя самого в шкуре Рассказчика (думаете, ему легко?). Вы поймете... что-то. Может быть.

Вы поймете, что выбора нет. Хотя на самом деле он есть. Или?..

По четыре стены за раз

В какой-то мере The Stanley Parable — это вопрос, заданный игровой индустрии и самим игрокам. Готовы ли разработчики дать своим слушателям достаточную свободу? Будем честны, в большинстве игр выбора либо нет, либо он несет чисто косметическую функцию: ответьте на вопрос «Да», «Конечно» или «Разумеется, будь я проклят, если не так!» — суть не поменяется.

Иногда сценаристы жертвуют собой, своим временем и пачками исписанной бумаги, чтобы дать иллюзию выбора. Черное или белое — решать вам, ухмыляется довольный уставший автор. Нате, решайте: спасите кого-то или дайте ему умереть. Пристрелите врага или гуманно вырубите его электрошоком. Шагните под знамена Алой розы, Белой розы или Тигровой лилии, чтобы в итоге получить все тот же финал, отличающийся, возможно, лишь парой фраз да несколькими картинками.

Мы, игроки, устали от этого. Мы хотим настоящих последствий своего выбора. Или не хотим?.. Готовы ли мы пожертвовать идеальным, отлаженным, красивым сюжетом? Не проще ли смириться с линейностью ради того, чтобы увидеть эффектную сказку, где все уже выбрали за тебя?

Пройдите The Stanley Parable и найдите свой ответ на этот вопрос. Она вряд ли отнимет у вас больше двух часов, но даже за это короткое время напрочь перевернет ваши представления об играх как формате.

■■■

Что же ты наделал, Рассказчик. Что же ты натворил, Стэнли. И ты, загадочный третий, появляющийся лишь изредка, — чего хотел ты? И к кому ты обращался — к безмолвному Стэнли или к игроку, застывшему перед экраном? Мы не знаем. Но, возможно, узнаете вы. ■

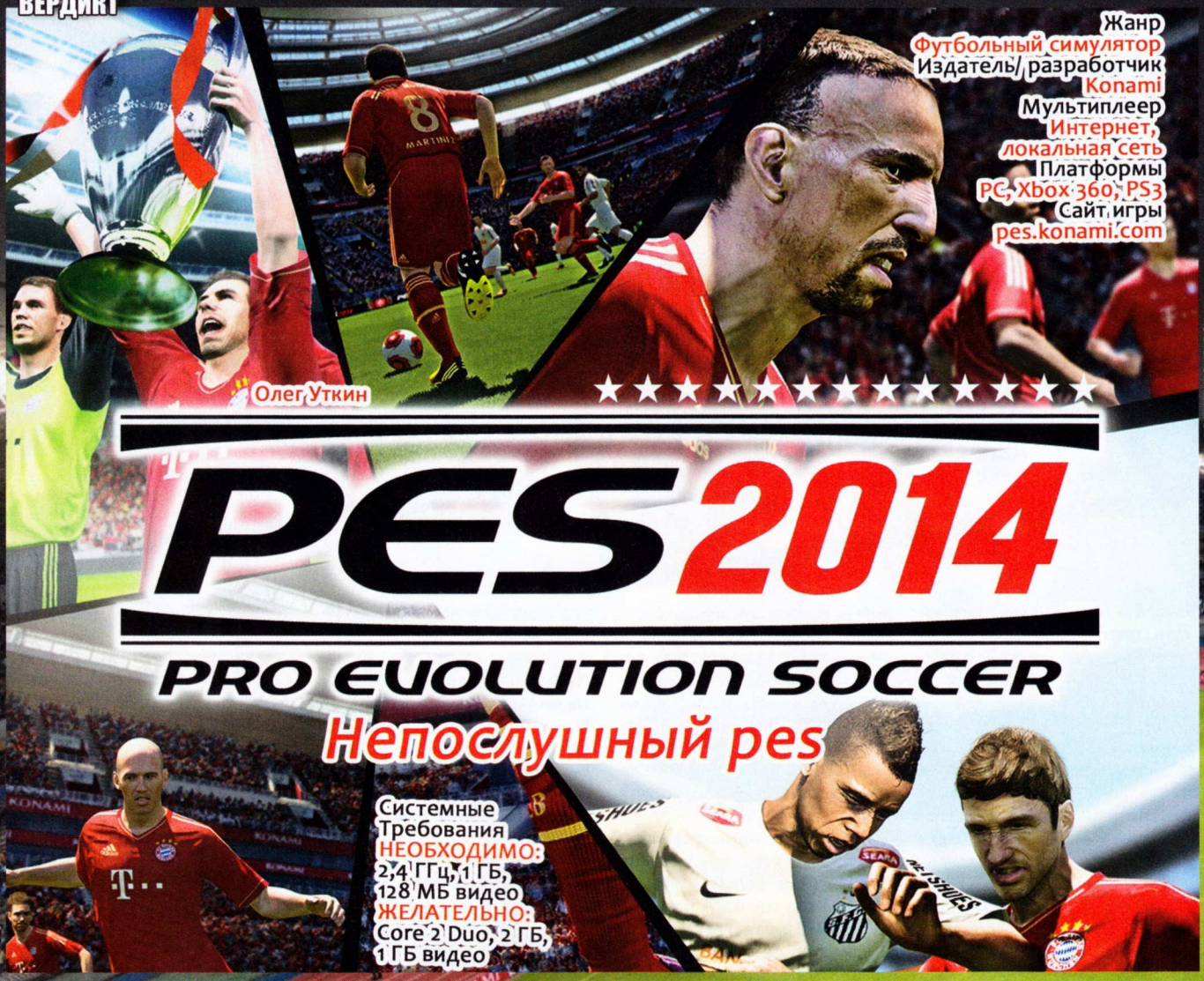
Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

Произведение, аналогов которому в игровом мире пока не существует. Дэви Вреден собирался сделать очередной мод для Half-Life 2, а в итоге создал один из самых запоминающихся проектов этого года. Не игру про Стэнли, но игру про всех нас.

Геймплей 10
Графика 6
Звук и музыка 9
Интерфейс и управление 8

Рейтинг
9,0
«Великолепно»



Жанр
Футбольный симулятор
Издатель/разработчик
Konami
Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
pes.konami.com

RS@IGROMANIA.RU

Олег Уткин

★★★★★★★★★★★★★★★

PES 2014

PRO EVOLUTION SOCCER

Непослушный pes

Системные Требования
НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 ГБ, 128 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 ГБ, 1 ГБ видео

Серия **Pro Evolution Soccer** похожа на сборную России по футболу — у нее есть приличный потенциал, вот только реализовать его никак не удается. Все могло измениться в этом году с появлением нового продвинутого движка, и, к чести **Konami**, кое-что действительно поменялось — игра выглядит очень красиво и как никогда реалистично. Только вот старые проблемы никуда не делись: PES все так же недружелюбна к новичкам, требует много времени на освоение и порой так сильно действует на нервы, что хочется поскорее ее выключить и забыть как страшный сон…

…и в то же время иногда она так сильно тебя увлекает, что приходится силой себя отрывать от экрана. Вот уж правда — любовь и ненависть в одном флаконе.

Кодзима и футбол

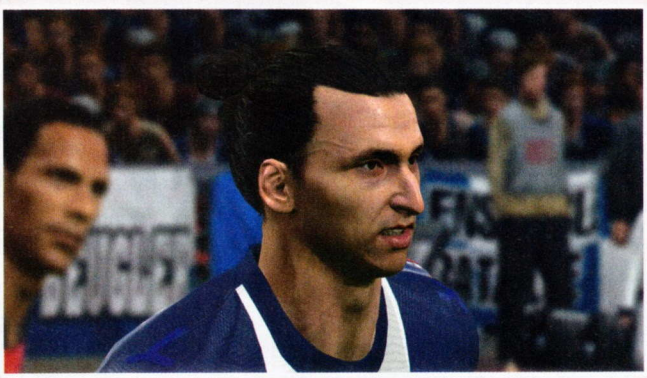
Главные нововведения в этом году связаны с Fox Engine, технологией, которая используется в **Metal Gear Solid 5**. Благодаря ей футболисты начали двигаться плавнее и естественнее — больше не получится пробежать одним игроком от ворот до ворот и забить гол, нужно задействовать все имеющиеся возможности: навешивать в центр, играть в стенку, пользоваться финтами, переигрывать соперника на флангах.

Физика столкновений и борьба за мяч наконец-то усложнились. Отныне снаряд не «приклеивается» к ногам футболистов, взаимодействие объектов обрабатывается движком прямо на ходу, а потому мяч может повести себя самым непредсказуемым образом: отлететь от локтя в голову вратаря, от нее — в ногу защитника, от нее — в воздух и так далее по кругу.

Также с помощью Fox Engine наконец-то удалось реализовать хорошую лицевую анимацию — в PES 2014 можно без боли смотреть на то, как игроки изображают досаду после промаха в решающий момент матча или выказывают радость от удачной обводки. Тем не менее многие футболисты все еще не похожи на себя, только самые известные спортсмены удостоились того, чтобы их лица в точности воспроизвели в игре. В общей сложности счастливчиков около сотни, остальные же выглядят как попало. К примеру, Василий Березуцкий здесь рыжий, а Лионель Месси странным образом похож на Серхио Рамоса.

Новый движок однозначно привнес в PES много хорошего, но переход не прошел безболезненно. Так, игра вышла лишь на ПК и текущем поколении консолей — Konami пока попросту не готовы сделать версии для PS4 и Xbox One. Кроме того, им пришлось отказаться от погодных эффектов, и сейчас в Pro Evolution Soccer нет ни снега, ни дождя — они появятся только в следующем году.

Самым слабым же местом технологии стал искусственный интеллект. Защита команды соперника может в какой-то момент просто встать и молча смотреть на то, как вы выходите один на один с их вратарем, а нападающие компьютера почему-то любят идти в обводку, находясь в самой гуще игроков, и почти всегда упускают мяч.



Благодаря Fox Engine графика в игре вышла на качественно новый уровень.

В сборной Голландии все так же играют Vonpeers, Rocharen и Vandevoors. Если вы не очень хорошо разбираетесь в футболе, для вас так и останется загадкой, кого же имели в виду разработчики.

Новая система штрафных ударов теперь демонстрирует траекторию полета мяча.

I Heart PES

Основным развлечением в игре все еще остается Мастер-лига, где мы, начиная с самых низов, должны привести команду к успеху. Вы можете взять под опеку как именитых игроков, так и несуществующих болванчиков, созданных Konami (состав одинаковый независимо от клуба). Именно второй вариант дает наибольший вызов, ведь не так-то просто обыгрывать грандов с откровенно слабыми футболистами. Основным же изменением в режиме стала возможность совмещать тренерскую деятельность в клубе и работу в национальной сборной, — если вы будете показывать отличную игру на протяжении сезона, приглашение от какой-нибудь из стран не заставит себя долго ждать.

Для тех же, кому не нравится проходить чемпионаты, припасены лицензированные Лига чемпионов, Лига Европы и Кубок Либертадорес. В них можно полностью проникнуться атмосферой знаменитых турниров, ведь в игре появились фанатские «выступления» с дымовыми шашками и баннерами клубов, растянутыми на трибунах.

Наконец, в режиме Become a Legend (ведем карьеру одного-единственного футболиста) теперь позволяется играть за вратаря: выбираем позицию получше и пытаемся не пропустить мяч между ног. Надо сказать, отбивать снаряды очень нелегко, нападающие уровня Роналду и Месси заставляют вынимать мяч из сетки ворот с завидной регулярностью, несмотря на все ваши старания.

Важным нововведением в Pro Evolution Soccer 2014 должна была стать система Heart, влияющая на показатели футболистов прямо по ходу матча. Суть в том, что, если игроку удается выполнить пару удачных финтов или забить гол, его психологическое состояние улучшается, он начинает лучше играть. На деле же функция малозаметна в атаке и приносит больше вреда, чем пользы. Из-за плохого настроения вратарь может нелепейшим образом пропустить удар между рук или махнуть кулаком мимо мяча, тогда как вспышек «ярости» у ваших нападающих совсем не наблюдается.

Спорной обновкой стала и перелопаченная система стандартных положений. Отныне во время штрафных и угловых ударов отображается траектория полета мяча, что заметно упростило их исполнение и никак не вяжется с традиционной хардкорностью серии. Раньше на освоение навесов уходили долгие тренировки, и, даже имея за плечами солидный опыт, точная передача всегда оставалась сложным приемом. Теперь же научиться делать филигранные навесы и удары можно всего за полчаса, нужно лишь правильно рассчитать силу замаха.

Стенка на стенку

Мультиплеер в Pro Evolution Soccer до сих пор занимает незначительное место. Помимо классической игры один на один, есть Master League Online, где можно выступать теперь в трех дивизионах, а также новый режим 11 на 11, где роль каждого футболиста на поле отведена конкретному игроку, и... все. По современным меркам этого слишком мало, чтобы составить хоть какую-то конкуренцию извечному сопернику — серии FIFA, — где режимов в несколько раз больше, а техническая часть гораздо стабильнее.

В который раз приходится упоминать и об отсутствии у игры лицензий. Полностью воссоздано лишь несколько чемпионатов. В английской Премьер-лиге все еще можно встретить такие команды, как «Мэн Блю», «Йоркшир Оранж» и «Норт Лондон». Дошло даже до того, что в игре нет дортмундской «Боруссии», финалиста прошлогодней Лиги чемпионов, хотя этот турнир в игре полностью лицензирован, как и Кубок Либертадорес. Увы, в ближайшем будущем ситуация вряд ли изменится — лицензии все еще лежат в кармане EA.

●●●

Как вы могли заметить, мы долго перечисляли недостатки PES 2014, коих у нее очень и очень много. Но не рассказать о плюсах было бы преступлением. Геймплей здесь отличный несмотря ни на что: каждый матч получается уникальным. Даже заурядные «ноль — ноль» могут превратиться в целую драму с незабитыми пенальти, удалениями и растранжиренными моментами. Голы здесь не имеют решающего значения, так как упор сделан на сам процесс — борьбу за каждый участок поля, попытку справиться с эпидемией травм ключевых игроков и выстраиванием тактики под новые ситуации. Игру может решить всего лишь один момент, зато эмоций он принесет ничуть не меньше голевой феерии FIFA. PES удалось сохранить атмосферу прошлых частей серии, когда можно наслаждаться матчем таким, какой он есть, — без пафоса, шоу и вычурности.

И все-таки Konami нельзя не ругать: они намеренно отказываются идти в ногу со временем. Футбол — это не только спорт в чистом виде, это еще и самое настоящее шоу, которого, в отличие от FIFA 14, в игре как не было, так и нет. Так что полноценное возвращение некогда лучшей игры про ногомяч откладывается еще на год, а пока придется наслаждаться тем, что есть, и тешить себя надеждами на светлое будущее. ●

- ● РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Pro Evolution Soccer 2014 — игра про футбол в чистом виде. Если ради отличного геймплея вы готовы терпеть множество мелких неудобств, тратить время на изучение всех тонкостей и возиться с модификациями, то PES вам обязательно понравится. В противном случае альтернатива известна.

- ГЕЙМПЛЕЙ 8.0
- ГРАФИКА 9.0
- ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 5.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

Хорошо, когда в гости приходят друзья-нерды, — можно достать из чулана ролевую настолку и отлично провести вечер. Неплохо, когда в гости приходят ребята, знакомые с геймпадом, — можно погрузиться вчетвером в **Diablo 3** или в какой-нибудь файтинг. Но когда в дом врывается толпа разнополого люда, в глаза не видевшего видеоигры, а в очередной раз пытать шарады или «тарантинки» остро не хочется — вот это катастрофа. Тут спасет только одно — **Just Dance**. Единственная в своем роде игра, которая понравится любому. Кто не боится танцевать, конечно же.

ВЕЧНО АКТУАЛЬНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ

Just Dance наконец-то поставили на поток, на что недвусмысленно намекает указание года в названии. И это, честно говоря, хорошо — мало какие современные песни способны стать классикой. Даже Gangnam Style, стремительно влетевший во все хит-парады (есть мнение, что песня пару раз проскакивала даже на радио «Шансон», но об этом все молчат), сдулся, не прошло и года. Теперь же мы будем регулярно получать свежую версию игры с новыми песнями, а между релизами все желающие смогут попробовать DLC — в конце концов, геймплей у танцев не надоедающий.

Всего в плей-листе сорок восемь композиций — на две меньше, чем в прошлой игре: четырнадцать песен — для дуэтов, восемь — для четырех игроков и двадцать шесть — для танцев соло (хотя никто не мешает плясать под них в любом количестве). Как и раньше, танцоры повторяют движения за аватаром на экране, зарабатывают очки и получают звезды, соревнуясь между собой. За эти очки затем открываются новые режимы вроде Mash-Up (сборник движений из самых разных песен) или On Stage (один игрок — звезда, остальные на подтанцовке).

Kinect все так же записывает ваши пляски и после окончания песни предлагает посмотреть небольшую видеонарезку, которая наверняка уложит вас на лопатки от смеха. Кстати, теперь ролик можно улучшить специальными эффектами: увеличить всем участникам головы или устроить психоделл, сделав так, чтобы от каждого движения оставался цветной шлейф.

Сенсор не слишком хорошо отслеживает обстановку и дает поблажки (при определенной хитрости пять звезд можно набрать даже сидя), но кто вздумает придираться, когда люди кричат и чуть ли не дерутся, выбирая следующую песню, а утром будят тебя звонком: «Чувак, вечеринка была отпадная, давай повторим?!»

AWKWARD DANCING

Добавок по сравнению с прошлой версией не так много. Во-первых, изменили навигацию по меню — теперь не нужно тыкать в экран пальцем, пытаясь попасть в значок. На шумных (и не очень трезвых) вечеринках в Just Dance 4 это доставляло море хлопот, теперь же случайных или не срабатывающих действий в меню быть просто не может: выбираете элемент, держите несколько секунд руку в нужном положении, и вуаля. Выглядит не так пафосно, как раньше, но зато гораздо удобнее.

Кроме того, в **Ubisoft** наконец поняли, что танцы помогают похудеть гораздо лучше, чем всякие там **Kinect Sports** или **Nike+ Kinect Training**, так что поприветствуйте Just Sweat — жиросжигательный режим со счетчиком калорий! Сорок минут танцев нон-стоп — слабо?

ЕСТЬ ПЕСНИ, ПОД КОТОРЫЕ ТАНЦЕВАТЬ ВЕСЕЛО И СПУСТЯ МНОГО ЛЕТ. Y.M.C.A., НАПРИМЕР.

ИНОГДА JUST DANCE – ЭТО НАСТОЯЩАЯ ИГРА НА ДОВЕРИЕ. ОТВАЖИТЕСЬ ЛИ ВЫ ПРЫГНУТЬ ПО ПРИКАЗУ ТЕЛЕВИЗОРА НА РУКИ (ИЛИ НА СПИНУ) СВОЕМУ ПАРТНЕРУ?

MOVE YOUR BODY

ШЕСТЬ ПЕСЕН, ПОД КОТОРЫЕ «ИГРОМАНИЯ» СОВЕТУЕТ СТАНЦЕВАТЬ ПЕРВЫМ ДЕЛОМ

ВЕРДИКТ

1. DSCHINGHIS KHAN – MOSKAU

Количество игроков: 2

Танец под эту культовую во всех отношениях песню слегка не каноничный, зато в него органично вплели... присядку! Получилось не так выматывающе, как в Rasputin из Just Dance 2 (и слава богу), но пот будет литься рекой, гарантируем. Не зря же песня маркируется ярлычком Hard. Moskau отлично подходит для старой доброй дружеской подставы — предложите ее товарищам-новичкам, отойдите в сторонку и просто наблюдайте. Видео в итоге получится о-о-о-очень веселым.

2. PSY – GENTLEMAN

Количество игроков: 1

Куда уж без корейца PSY! В Gangnam Style из Just Dance 4 было одно подлое движение, когда одному танцору приходилось падать на пол и проползать между ног партнера (помните сцену в лифте из клипа?). Тут такого, конечно, нет, танец срежиссирован на одного человека, да и потеешь не так сильно — прыгать приходится гораздо реже. Тем не менее это точно не та песня, которую стоит пропускать.

3. RAY PARKER JR. – GHOSTBUSTERS

Количество игроков: 4

Крайне неожиданная тема в плей-листе Just Dance 2014 и потенциально любимая у танцоров мужского пола. Из охотников за привидениями, правда, участвуют только трое, и все белые (вышвырнули Уинстона Зеддмора), а роль четвертого берет на себя знаменитый, обласканный публикой призрак Лизун! Никаких девушек в кадре! И да (о да!) — эту песню обязательно нужно петь. Who you gonna call?!

4. DAFT PUNK FT. PHARRELL WILLIAMS – GET LUCKY

Количество игроков: 2

Get Lucky стала хитом еще до того, как официально увидела свет, и до сих пор не сдает позиций. Было бы очень странно, если бы она не появилась в нынешнем выпуске Just Dance. Танец кажется обманчиво простым, но ровно до тех пор, пока вам не придется изображать роботов. Зато подпевать легко: вряд ли вы еще не знаете слов Get Lucky, она до сих пор звучит из каждого привокзального киоска.

5. ROBBIE WILLIAMS – CANDY

Количество игроков: 2

Самый добрый и жизнерадостный танец из всей подборки. Рассчитан на мальчика и девочку, и танцевать его иначе мы вам очень не советуем. Без лишней романтики (для этого есть George Michael — Careless Whisper, которая понравится вашим родителям), бодрый, веселый — для него даже необязательно собирать большую компанию, хватит и одного любимого человека. И да, этот танец действительно хочется выучить.

6. BOG BOG ORKESTAR – ISIDORA

Количество игроков: 1

Если на вашей вечеринке кто-то нализался газировки и уже еле стоит на ногах, плесните ему в лицо воды и вытащите танцевать Isidora соло. Ваш новый паркет будет раздосадован такой коллизией, но, в конце концов, главное — чтобы люстра не упала, верно? А у люстры есть на то все шансы, поскольку это самый безумный и активный танец из всех — придется очень много прыгать, бегать, шлепать себя по заднице и бить по щекам.

Повторяйте каждый день и через пару месяцев снова станете нравиться девочкам.

Но это, конечно, не все изменения. Главное — онлайновый режим The World Dance Floor, благодаря которому вы можете не только показывать друзьям записанные мини-клипы через социальные сети, но и устраивать самые настоящие танцевальные битвы. Считаете, что ваша вечеринка лучше, чем у какого-нибудь Джона из Америки или Клауса из Германии? Так докажите это — выходите на танцпол и покажите класс!

■■■

Зачем нужны игры в широком понимании этого слова? Из научных трактатов самых разных культурологов и психологов следует примерно следующее: игра дает выход избыточной жизненной силе, реализует животные инстинкты, удовлетворяет нужду в отдыхе, тренирует навыки, реализовывает стремление к главенству и, наконец, объединяет людей.

Что дает человеку Just Dance? Позволяет выпустить пар, обращает человека к его биологическим корням (ритуал танца в том или ином виде есть почти у всех живых существ), дарит эмоции, сбрасывает калории, тренирует тело, бросает вызов (набрать звезд больше, чем друзья) и одновременно сплачивает людей.

Пока Дэвид Кейдж отчаянно пытается сделать игру, интересную всем — детям и взрослым, женщинам и мужчинам, кошкам и собакам, — Ubisoft молча выпускает еще одну Just Dance. Игру, которая понравится любому, кто встанет перед телевизором и начнет танцевать. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✌

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

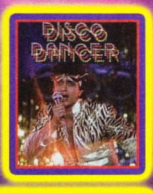
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✌

ДОЖДАЛИСЬ

ИМЕННО ТА ИГРА, РАДИ КОТОРОЙ СТОИТ ПРИОБРЕСТИ KINECT, – ПЕРВАЯ ЖЕ ВЕЧЕРИНКА В КОМПАНИИ С JUST DANCE ПОЛНОСТЬЮ ОПРАВДАЕТ ПОКУПКУ. И ВООБЩЕ ЭТО ЛУЧШЕЕ, ЧТО КОГДА-ЛИБО БЫЛО ПРИДУМАНО ДЛЯ ШУМНЫХ И ВЕСЕЛЫХ ТУСОВОК.

РЕЙТИНГ

ГЕЙМПЛЕЙ:	10
ГРАФИКА:	7
ЗВУК И МУЗЫКА:	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:	8



ТАНЦУЮТ ЧЕТВЕРО, А ЕЩЕ ДВОИМ НЕЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ? НАМЕКНИТЕ ИМ, ЧТО КАМЕРА ЗАПИСЫВАЕТ ТАНЦОРОВ ТОЛЬКО В ОПРЕДЕЛЕННЫЕ МОМЕНТЫ (НА ЭКРАНЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ СООТВЕТСТВУЮЩИЙ ИНДИКАТОР), И, ЧТОБЫ РОЛИК В ИТОГЕ ПОЛУЧИЛСЯ ВЕСЕЛЕЕ, НАДО В ЭТО ВРЕМЯ АКТИВНО КРИВЛЯТЬСЯ НА ФОНЕ, ПРЫГАТЬ, СТРОИТЬ РОЖИ И КИДАТЬСЯ ПОДУШКАМИ.

ВОТ ВАМ ИДЕЯ, ЧТО ПОДАРИТЬ ПОДРУГАМ НА БЛИЖАЙШЕЕ ВОСЬМОЕ МАРТА. ПРОСТО ПОЗОВИТЕ ЕЩЕ ТРЕХ ДРУЗЕЙ И ВЫУЧИТЕ ЭТОТ ТАНЕЦ!

Кирилл Волошин

FLASHBACK HD

Вспомнить почти все

Жанр
Платформер
Издатель
Ubisoft
Разработчик
VectorCell
Платформы
PC, Xbox 360
Сайт игры
flashback.ubi.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo E4400 2 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo E6600 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

HD-ремейки классики — вещь сколь беспроигрышная, столь и коварная. Если просто надеть новые симпатичные одежды на старое тело, публика назовет халтурщиками и лентяями. Добавить что-то новое — назовут извращенцами и попирателями святынь. Ремейки двух культовых игр французской студии **Delphine Software** только подтверждают это правило. В 2006 году в коллекционном переиздании **Another World** не было изменено ничего, кроме графики, звука и технологий. И многие, помнится, жалели, что в игре нет нового контента. Сегодня же, семь лет спустя, многие жалеют, что он появился в ремейке не менее культового «дельфиновского» платформера **Flashback**.

Оригинал, вышедший в 1992 году на Amiga, игровым процессом и плавной анимацией во многом походил на **Prince of Persia** и тот же Another World, а киберпанковской атмосферой и сюжетом — на фильмы «Вспомнить все», «Бегущий человек», «Чужие среди нас» и «Бегущий по лезвию бритвы». В то же время благодаря невиданной по тем временам технологичности и необычному сочетанию элементов платформера и адвенчуры Flashback воспринимался очень свежо и пользовался такой популярностью, что попал в Книгу рекордов Гиннесса как самая продаваемая французская игра в истории.

В работе над ремейком принимал участие автор оригинала Пол Кюссет, поэтому, с одной стороны, здесь есть все, за что миллионы полюбили Flashback: агент Галактического бюро расследований Конрад Харт все так же собирает обрывки собственной памяти, постепенно вспоминая все, что помнить опасно для здоровья, и в итоге спасает человечество от заговора коварных инопланетян, маскирующихся под людей. Мы все так же используем пистолет с бесконечным боезапасом, останавливаем пули силовым щитом, преодолеваем разные ловушки, много прыгаем и решаем головоломки, позволяющие открыть очередную дверь.

В то же время в ремейке появилось много нового, и это сразу не понравилось тем, кто играл в игру много лет назад. Дескать, любовная линия в истории, попытки главного героя шутить и появление более ярких неоновых красок портят оригинальную атмосферу. А ролевые элементы (теперь можно прокачивать урон, точность и здоровье персонажа, искать улучшения для оружия и девайсов) и новые виды головоломок, заставляющие использовать портативный телепортер или прицельно метать гранаты в разные генераторы, пришиты к игре белыми нитками.

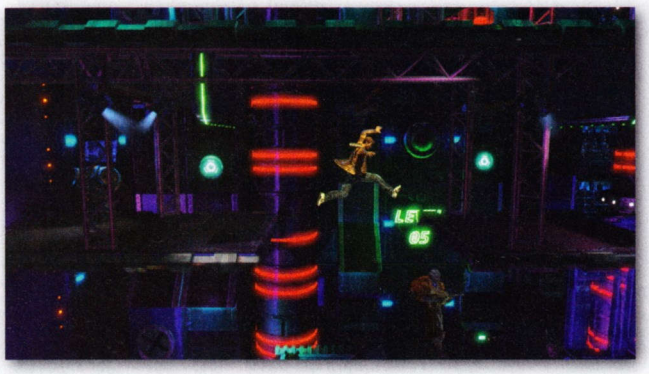
Но для тех, кто в оригинал не играл (а таких большинство), все это не более чем брюзжание старушек во дворе. Новый Flashback для них — интересная, увлекательная игра с красивой графикой и правильной киберпанк-стилистикой, с более современным и живым главным героем, более насыщенным сюжетом и геймплеем (пусть во многом и слизанным с **Shadow Complex**).

Ролевые элементы и головоломки тут, может, и не раскрывают полностью свой потенциал, но они в любом случае делают игру разнообразнее. Да и как-то особенно проще Flashback не стал: несмотря на выпадающие из врагов сферы здоровья, подсветку важных объектов в специальном режиме зрения и расписанный многочисленными указателями интерфейс, выживать здесь по-прежнему нелегко. К тому же все эти подсказки и автонаведение на цель можно отключить.

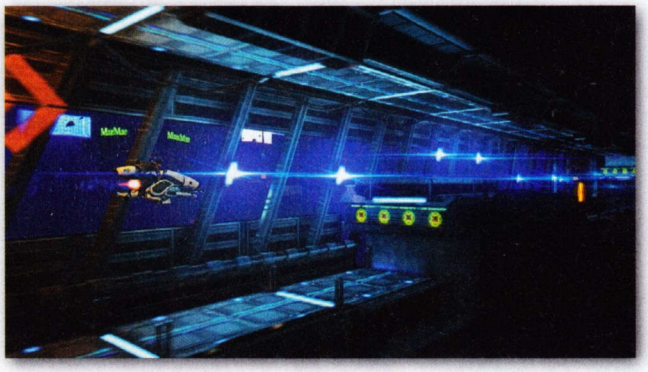
Другое дело, что дополнительную сложность теперь придает кривое управление и не всегда адекватная анимация героя, который в разгар драки может отказаться доставать пистолет, — учитывая, что врагов стало еще больше, некоторые сражения превращаются в безжалостное истребление ваших нервов.

■ ■ ■

Если бы не проблемы с управлением, мы могли бы назвать Flashback HD идеальным современным ремейком. Сохраняя в целом верность оригинальной истории и механике, игра не боится пробовать новое и учитывать актуальные тренды. Авторы неплохо справились с задачей угодить и нашим, и вашим: при желании недовольные старички могут вернуть «оказуаленному» интерфейсу девственную чистоту или просто-напросто запустить оригинал, который бесплатно поставляется с игрой. Мы, впрочем, с гораздо большим удовольствием поиграли бы в полноценный сиквел. Flashback 2? ■



Один из самых ярких моментов в игре — участие в кровавом шоу «Башня смерти».



Фирменным глайдером героя теперь можно управлять — правда, всего однажды!

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Современная версия самой продаваемой французской игры — с неудобным управлением, зато красивой графикой и более современным и разнообразным геймплеем.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 4

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Жанр
Гоночный симулятор
Издатель
Codemasters
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Разработчик
Codemasters Birmingham
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайты игры
formula1-game.com
1csc.ru/games/pc/22135-f1-2013

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i7, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Алексей Пилипчук

F1 2013

В поисках новой формулы

Год из года рецензировать одну и ту же игру, по правде говоря, занятие неблагодарное — слова заканчиваются. Разрабатывать ее, вероятно, ничуть не интереснее. Только вот Codemasters, бессменные авторы проектов о «Формуле-1», такое ощущение, почти не пытаются как-то переломить ситуацию.

Если вы часами наматывали круги хотя бы в одной из предыдущих частей, то можете считать, что знаете о **F1 2013** почти все. Здесь есть такой же однообразный режим карьеры, практически та же физика и целая охапка старых изъянов вроде неадекватного судейства, проблем с балансом сложности или «бьющихся» сохранений. Даже старый баг с пит-стопами никуда не делся: механик в боксах по-прежнему не поднимет «леденец» до тех пор, пока мимо не проедут все соперники. И это уже не говоря о том, что большинство роликов, интерфейс и музыка остались прежними.

На такой печальной ноте мы бы и закончили этот обзор, если бы не одно «но»: обойтись совсем без изменений Codemasters не позволила совесть. И в определенных областях F1 2013 все-таки эволюционировала. Например, дебютировал режим Classics. Фанаты давно мечтали посоревноваться с кем-нибудь из чемпионов прошлого, прокатиться по выпавшим за пределы календаря трассам или сесть за руль красивых рычащих монстров 1980-х (или 1990-х, если у вас Classic Edition). И в F1 2013 такая возможность, наконец, появилась.

Надо сказать, первое время маленькая экскурсия в прошлое действительно увлекает. Если современные болиды требуют точности и расчета, то в «старичках» куда больше души, и взывают они напрямую к вашим гоночным инстинктам. Ретро-автомобили гораздо мощнее, но при этом непослушны, и управлять подобной техникой — невероятное удовольствие. Только вот, несмотря на все прелести, кардинально F1 Classics ничего не меняет — контента мало (например, болидов McLaren нет вовсе), а каких-либо внятных состязаний нам не предлагают: ни вам исторических событий, ни подобия чемпионата, лишь одиночные гран-при и заезды на время.

Ситуацию несколько компенсирует режим «Испытания», где срежиссированы самые разные проблемы из жизни пилотов. Например, вам устраивают незапланированный пит-стоп, а после требуют отыграть семь позиций за три круга до финиша. Надо сказать, такая борьба увлекает даже сильнее полноценной карьеры.

Но самое важное, что при всех недостатках игры разработчики за счет мелочей наконец-то сумели добиться главного — сделать гонки интересными. Из реальности они перенесли чудовищный износ шин и необходимость следить за количеством топлива, а противников научили куда естественнее реагировать на разные ситуации и ошибаться. В итоге на протяжении всего уик-энда приходится считаться с «хрупкостью» покрышек, продумывать свою стратегию, а буквально каждый заезд разворачивается по непредсказуемому сценарию. Вы можете плестись в середине пелотона до самого конца, но буквально в последнем повороте вырвать победу. Или, напротив, лидировать до финального круга, пока стертая резина не поставит крест на всех ваших усилиях. Благо специально для подобных ситуаций разработчики добавили в игру возможность сохраняться. Предыдущим частям этого очень не хватало.

Но всего вышеперечисленного по-прежнему недостаточно, чтобы F1 2013 можно было назвать полноценным, самостоятельным проектом. По объему она напоминает то ли DLC, то ли какой-то крупный патч, на который по какой-то ошибке нацепили кусачий ценник. А ведь ситуацию можно было легко спасти — всего-то стоило уделить хотя бы чуточку внимания тому, в чем Codemasters всегда были сильны: показать мир автогонок не только на трассе, но и за ее пределами. Пресс-конференции, интервью, «прогулки» по моторхоуму… да, в F1 2010 все это работало из рук вон плохо, но разработчики хотя бы пытались придумать что-то новое. Однако вместо того, чтобы довести свои идеи до конца, они просто их выкинули. И это печально.

■ ■ ■

В Codemasters наконец-то смогли сделать гоночную часть по-настоящему интересной, и это, если честно, самое обидное. Когда за спиной тысячи виртуальных километров и десятки кубков, наслаждаться этим уже попросту не выходит. Благодаря эволюционному курсу, взятому разработчиками, F1 2013, безусловно, лучшая игра в серии. Но для кого она предназначена? Разве что только для голодных до побед новичков. Все остальные успели наиграться еще три года назад. ■

Соперники на старте, как и прежде, напоминают сонных мух, так что гонки порой превращаются в ремейк «Паровозика из Ромашково», когда игрок на медленной машине удерживает гораздо более быстрых пилотов.

Возможность проехаться по «Брэндс-Хэтч», «Эшторилу», «Имоле» или «Хересу», сражаясь с легендами прошлых лет, — один из главных поводов приобрести игру.

- ✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Разработчики сделали шаг в нужном направлении, но этого по-прежнему недостаточно, чтобы вернуть расположение старых поклонников серии. Надеемся, что с приходом нового поколения что-нибудь изменится.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Олег Уткин

FOOTBALL MANAGER 2014

Тренер года

Жанр
Тренерская работа
Издатель
SEGA
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Разработчик
Sports Interactive
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
footballmanager.com/lang/ru_RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,2 ГГц, 1 ГБ, 128 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,8 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео

«Еще один матч, и спать» — так в целом можно охарактеризовать **Football Manager**. Не удивляйтесь, если, сев за нее вечером, вы придете в себя только утром и прямо с зубной щеткой во рту побежите на работу. Почти вся Великобритания — самая футбольная страна в мире — ждет каждую часть серии с придыханием и играет в нее весь следующий год.

Откуда такое помешательство? Все просто: если вы когда-нибудь хотели почувствовать себя в шкуре тренера, пускай и виртуального, то Football Manager создан специально для вас. С каждым разом **Sports Interactive** удается внести все больше незаметных для глаза, но важных изменений, существенно расширяющих игру и дарящих уникальный опыт управления футбольным клубом, начиная от выбора индивидуальной тренировки для игрока и заканчивая разговором с ним по душам после не слишком удачного матча.

Спустя несколько сезонов в роли главного тренера вы сможете понять футбол намного лучше, чем если бы просто смотрели его по телевизору. Ведь, сидя на диване, не нужно обращать внимание на каждую мелочь — какое настроение у лидеров команды, хорошо ли укомплектован персонал, с какой интенсивностью идет подготовка к следующему мачту, как чувствуют себя бедняги, полирующие скамейку запасных. И это лишь малая часть того, с чем вам придется столкнуться для достижения задач сезона.

Для тех же игроков, кому не слишком нравится вникать во все тонкости, предусмотрен «классический» режим. В нем урезано большинство функций, и вы, по сути, работаете лишь с тактикой на ближайшую игру. Если на завершение одного сезона в основном режиме у вас могут уйти десятки часов, то в урезанной версии может хватить и одного дня. Ко всему прочему в игре улучшили систему обучения, и если вы в какой-то момент запутаетесь, что и куда жать, то смело вызывайте помощника. Он все покажет и разъяснит примерно в том же ритме, в каком развивается серия, — аккуратно и методично.

На этот раз одними из главных нововведений стали улучшенный графический движок, система тактики и экран тренировок. Даже тем, кто давно знаком с серией, придется привыкать к тому, что при выборе командной тактики больше нет привычных настроек с ползунками — их заменили текстовыми командами. Отныне, чтобы приказать футболистам атаковать флангами с подключением крайних защитников, нужно выбрать соответствующие пункты в меню с вариантами. Да, несколько непривычно, но смысл в этом имеется: для каждого клуба есть подробное описание, где можно выяснить, какой результат вы получите на выходе.

■ ■ ■

Появившиеся в режиме тренировок диаграммы помогут понять, на что делается акцент в подготовке ваших игроков. Если случилось так, что атаке уделяется намного больше времени, чем защите, вы быстро сможете это понять из графиков и скорректировать свои действия, чтобы не нарушать баланс и тем самым грамотно подготовить команду к следующему матчу.

Игры, к слову, теперь выглядят на порядок реалистичнее. Если раньше вы предпочитали режим с комментариями, то сейчас это вполне может измениться — наблюдать за командой стало действительно интересно. Конечно, матч все еще выглядит очень упрощенно и о каком-то по-настоящему красивом зрелище говорить не приходится, но серия никогда не была про шоу. Кропотливая работа с командной, создание лучшего коллектива в мире — вот что делает Football Manager по-настоящему интересной и захватывающей игрой. ■

Вот так выглядит новый дизайн экрана с тактикой, на котором вы будете проводить большую часть игрового времени.

Новый графический движок выдает вполне себе симпатичную картинку.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Если раньше Football Manager был ориентирован только на хардкорных игроков, которым нравилось возиться с кучей настроек, то в последнем выпуске симулятор стал более открытым и доступным для новой аудитории. А это значит только одно — у вас больше нет отговорок, чтобы не попробовать эту замечательную игру.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9
ГРАФИКА: 5
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 9

РЕЙТИНГ

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО

DUCKTALES REMASTERED

Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Wii U

Издатель:
Capcom
Разработчик:
WayForward

Сложно передать, как сильно мы ждали DuckTales Remastered: аккуратно перерисованная классика NES, да еще и с дополнительным контентом — какие тут могут быть подводные камни? Как оказалось, большие и довольно острые. Годы напрочь стерли из памяти ощущения от механики, оставив лишь радость от вида узнаваемых персонажей на экране, — не секрет, что многие игры по лицензии тех времен казались такими хорошими еще и потому, что в детстве внимание акцентировалось на визуальной части, а не на геймплее. Сегодня же, имея за плечами хотя бы минимальный игровой опыт, все промахи геймдизайна DuckTales видны невооруженным глазом.

Это крайне несбалансированный платформер, в котором на среднем уровне сложности можно несколько часов кряду пытаться пройти один и тот же этап. И если в каком-нибудь **Donkey Kong Country Returns** хардкорность воспринимается с энтузиазмом (левелдизайн настолько изощренный, что каждый уровень превращается в увлекательную головоломку на время), то здесь умираешь из-за неприемлемых вещей — криво расставленных платформ и дурацкой механики. Скрудж не может взять и в любой момент перемахнуть через длинную пропасть — сначала ему нужно осуществить распрыжку на своей трости. Вы зажимаете определенную кнопку, Макдак слегка подскакивает, потом чуть выше и уже совсем высоко.

Из-за этого нюанса часто не получается сделать то, что хотел, стабильные точные прыжки — что-то из разряда фантастики. Игрой не удается овладеть, стать в ней мастером… Это как участвовать в биатлоне с пистолетом вместо ружья: иногда вроде попадаешь, но о победе не может быть и речи.

Да и, как оказалось, приделать к DuckTales сюжет с полностью озвученными персонажами — плохая идея. Шутят они мучительно часто, долго и не смешно, а работа актеров оставляет смешанные ощущения: все выполнено на высоком уровне, но в голове напрочь засели голоса из российского дубляжа. В этом вообще вся DuckTales. В наших воспоминаниях осталась совсем другая, очень хорошая игра, но правда в том, что она изначально была далека от совершенства. — *Геворг Акопян*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.5

PACIFIC RIM

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Издатель:
Warner Bros. Interactive Entertainment
Разработчик:
Yuke's

Складывается ощущение, что авторы игровой адаптации **Pacific Rim** стесняются своего творения. Судите сами: никакого анонса о разработке не было, игра вышла без всякого шума и рекламы в Xbox Live, будто стараясь не привлекать к себе внимания.

Откровенно говоря, стесняться есть чего. Из такого первосортного материала можно было соорудить атмосферный экшен уровня **King Kong** Мишеля Анселя: гигантские роботы, каждый с уникальными особенностями и историей, воюющие против диковинных монстров-кайдзю, — летающие, остроголовые, обезьянообразные, плюющиеся электричеством, кислотой… А главное, в центре всего этого бедлама — универсальная история о простых человеческих ценностях и разрушении природы.

Ну и как обошлись **Yuke's** с продуманной вселенной Гильермо дель Торо? Сделали паршивый трехкнопочный файтинг. Глубины здесь нет и в помине: удары левой и правой рукой (или лапой), одна спецатака, блок и дальнобойное оружие (если есть). Поиграв чуть-чуть за каждого персонажа, быстро осознаешь его плюсы и минусы, и дальше становится неинтересно. Да, у кайдзю и егерей есть кое-какая специализация: русский робот «Черный Альфа» — неповоротливый, но очень сильно бьет и пуляет огнем; «Бродяга» (в оригинале Gipsy Danger) — слабовато дерется, зато владеет мечами и стреляет током, и так далее. Но полное отсутствие комбинаций сводит все эти милые особенности на нет: любого врага можно победить, вовремя уворачиваясь и контратакуя. Если хороший файтинг можно изучать месяцами, то Pacific Rim осваивается за тридцать секунд, и это совсем не комплимент.

Ко всему прочему, выглядит игра как порт с PlayStation 2. Ощущения, что в океане дерутся могучие исполины, нет вообще — скорее, что в грязной луже дергаются радиоуправляемые игрушки, а рядом плавают такие же игрушечные лодки. — *Геворг Акопян*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

GOODBYE DEPONIA

Платформа
PC

Издатель/разработчик:
Daedalic Entertainment

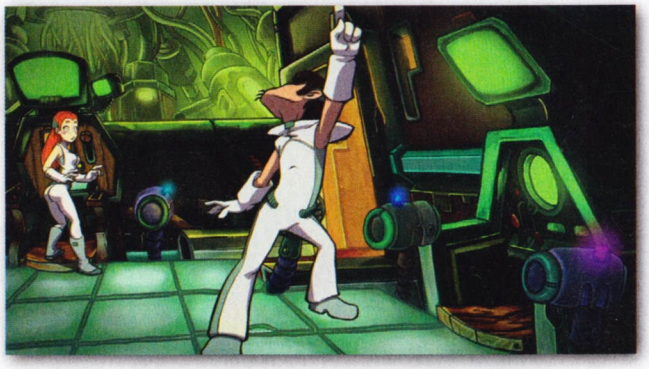
У каждого праздника есть один минус — рано или поздно он заканчивается. Вот и **Deponia** подошла к концу. Но зато как! Третья глава никак не изменилась геймплейно, но в ней вас ждет еще больше юмора, все та же прекрасная картинка и… целых три Руфуса.

Так уж сложилось, что планета на грани уничтожения, времени мало, а наш герой — единственный, кто способен решить эту проблему. Только вот успеть все в одиночку, мягко говоря, трудно, так что выход из ситуации оказался вполне в стиле Руфуса — нужно всего-навсего клонировать самого себя.

В итоге троица отправляется в разные места, решает разные задачи, но при этом все их действия непосредственным образом сказываются друг на друге. Так что с частью головоломок предстоит разбираться, переключаясь между персонажами или обмениваясь предметами. Это несколько оживляет процесс, ведь в голове теперь нужно держать проблемы сразу нескольких героев. А учитывая традиционно специфические задачки, порой игра может заставить вас хорошенько призадуматься.

Нельзя не отметить, что разработчики наконец-то избавились от откровенно нелогичных и издевательских головоломок. Прохождение стало куда приятнее и не отвлекает от главного — прекрасной истории, которая на этот раз даже немного повзрослела, умудряясь совмещать в себе и отличную комедию, и черный (а иногда и немного пошлый) юмор, и даже какие-то элементы драмы. Ведь три Руфуса — означает еще и в три раза больше бед для окружающих. И в этот раз он то и дело переступает черту, разбивая людские судьбы для достижения высокой цели.

К счастью, такие мрачные моменты никоим образом не делают проект хуже. **Goodbye Deponia** — игра контрастов, но смотрится при этом очень цельно и органично. Единственное, что кому-то может подпортить впечатление, — концовка, после которой остается слишком много вопросов. Но, может, это знак, что прощаться еще рано? — *Алексей Пилипчук*



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: OUT OF THE SHADOWS

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Издатель:
Activision
Разразработчик:
Red Fly Studio

Черепашки-ниндзя — команда молодости нашей. Одноименный мультсериал 1987 года остается, наверное, главной ностальгической любовью тех, чье детство пришлось на конец прошлого века. Часть наших читателей наверняка помнят каждое слово из песни в заставке, а кто-то до сих пор хранит на антресолях кассеты с избранными эпизодами.

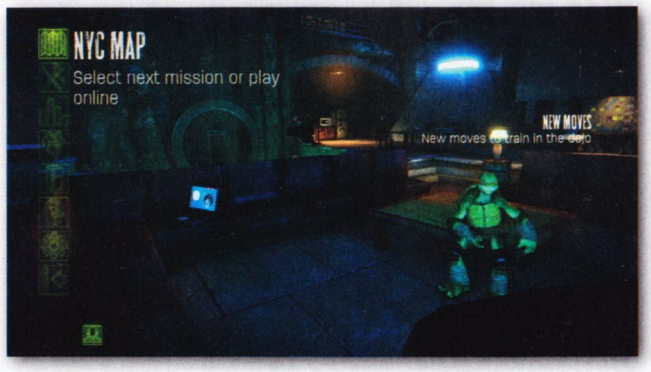
Но при всей любви и многочисленных воспоминаниях, стоит признать — вряд ли сегодня кто-то ждет многого от новых игр про черепах, да и ждет их в принципе. Герои ушли на задворки сознания, хороших произведений по мотивам давно не было, и **Out of the Shadows**, увы, не исключение.

Заранее игру никто не анонсировал, о разработке мало кто знал. Она просто взяла и неожиданно вышла в цифровых сервисах. Без рекламы, коробочной версии и с ценником в пятнадцать долларов. Знающие люди сразу скажут, что дело здесь нечисто. И окажутся правы.

Авторы гнусного **Thor: God of Thunder Ships** соорудили не менее гнусный слэшер с вконец надоевшей «возможностью прокачки». На вас медленно надвигаются кучки противников (в основном — однотипных уголовников или роботов), бестолково атакуют, а потом долго и нудно умирают. Можно, конечно, развлекать себя самостоятельно, заучивая комбо посложнее и поэффектнее, но, спрашивается, для чего тогда нужен геймдизайнер? Где интересные ситуации?

Плохо почти все. Камера своевольничает, из-за чего вы рискуете случайно пропустить те два с половиной зрелищных момента, что есть в игре. Паркур-этапы — невразумительный позор с простыми как две копейки QTE, где вам надо лишь вовремя нажимать пробел и запускать скрипт.

Out of the Shadows — игра абсолютно мертвая и выглядит соответствующе: картинка ядовитая, утомляющая, ничего общего с яркими приключениями черепашек. Сами герои будто бы постарели лет на сорок — разработчики, в стремлении сделать модели более реалистичными, превратили славных черепах в каких-то морщинистых и грязных чудовищ. За что же их так, а? — *Петр Левченко*



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 3.0

Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева
Дмитрий Дахно

АНОНС

НАСЛЕДИЕ КАИНА

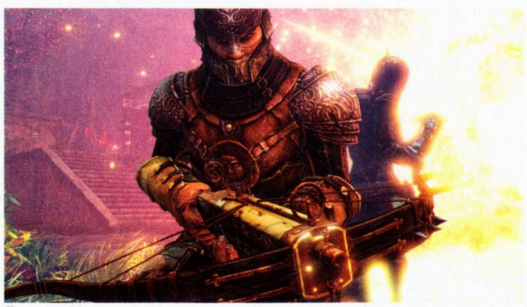
Анонс Nosgoth — сетевого экшена во вселенной Legacy of Kain

Давным-давно, в незапамятные времена (а точнее, лет десять-пятнадцать тому назад) студия **Crystal Dynamics** была известна не в роли бессменного хранителя бюста Лары Крофт, а как создатель крутой вампирской саги **Legacy of Kain**. Однако в 2003 году, с выходом не слишком удачной **Legacy of Kain: Defiance**, серию отправили на покой. Второй шанс на воскрешение появился много лет спустя, когда студия и права на бренд оказались в руках **Square Enix**. Издатель начал работу над новой игрой, **Legacy of Kain: Dead Sun**, но что-то пошло не так (вероятно, бюст Лары в итоге показался боссам более перспективным вложением, чем клыки Разиеля) и проект закрыли. Но такие уж вампиры — сколько ни убивай, все равно воскреснут. Оказалось, что Crystal Dynamics работала не одна, мультиплеер для новой Legacy of Kain поручили делать опытной студии **Psyonix**.

Ее послужной список впечатляет: режим Onslaught для **Unreal Tournament 2004**, работа над сетевыми режимами **Gears of War**, **Unreal Tournament 3**, **XCOM: Enemy Unknown**, **Homefront**, **Bulletstorm** и **Mass Effect 3**. Издательство решило, что команда вполне способна вытянуть проект самостоятельно, и дало задание доработать мультиплеер до полноценной игры. Так умер офлайновый Legacy of Kain: Dead Sun, а вместо него родился бесплатный онлайновый экшен **Nosgoth**.

Действие игры происходит между событиями Blood Omen и первой части Soul Reaver. Казненный Разиель проходит тысячелетний курс санаторного лечения на дне Озера мертвых, Каин сбежал в самоволку и путешествует по времени, а тем временем на землях Нозгота, оставшихся без правителей, начались смутные времена. В стане вампиров идут межклановые разборки, люди же, наоборот, объединились и сумели оказать нечисти достойное сопротивление.

В Nosgoth будет ассиметричный геймплей: люди больше приспособлены для дальнего боя, полагаются на оружие и гаджеты, вампиры же гораздо сильнее и быстрее, но оружие у них так себе — когти да клыки. На старте будет доступно шесть фракций. За вампиров выступают еще не потерявшие человеческий облик турелимы и думахимы, а также разиелимы, которые из-за отсутствия своего вождя мутировали в жутких летающих бестий. За людей выступит орден Железных Стражей, клан Наблюдателей и прекрасные амазонки из клана Красных Сестер, вооруженные огнеметами. Дата выхода игры неизвестна, зато записаться на закрытый бета-тест можно уже сейчас.



Людям Нозгота остается держать вампиров на расстоянии, потому что в рукопашной преимущество будет не на их стороне.

ПОДРОБНОСТИ

ДАЙДЖЕСТ «БОЕВОГО БРАТСТВА»

Командный бой и немцы-барабанщики

Обновление 8.9 принесло в **World of Tanks** не только новую ветку прокачки, но и долгожданный режим «Командный бой», опробованный ранее на различных киберспортивных состязаниях. В его основе — уже хорошо известный игрокам формат 7/42, но главная фишка режима заключается в том, что балансировщик будет подбирать команды по уровню навыка. Так что любители «пьяных рот» и просто новички будут воевать друг с другом, а «отцам» игра начнет подкидывать таких же суровых соперников. Представители Wargaming сообщили, что первую пару недель балансировщик будет лишь собирать статистику по игрокам, участвующим в «Командном бое», и только после этого начнет подбирать равных соперников. Рейтинг данного режима не связан с обычным рейтингом игрока, заработанным в рандоме, но другие подробности пока неизвестны.

Новая ветка немецких ПТ-САУ оказалась именно такой, как мы и предполагали: невероятно мощные для своего уровня орудия, неплохая подвижность и почти полное отсутствие брони. Пока еще сложно сказать, насколько сильно эти машины изменят тактический рисунок World of Tanks, но многие опасаются, что динамика боев снизится. Например, Waffentrager E-100 десятого уровня в стоковой комплектации вооружен орудием от «Ягдтигра» с такой же феноменальной точностью и высокой бронепробиваемостью, ну а сравнительно скромный разовый урон (560 единиц) компенсируется автоматом заряжания на шесть снарядов. В пределах «барабана» снаряд подается каждые две секунды, а это значит, что новая ПТ-САУ способна отгрузить 3360 единиц урона всего за десять секунд! Мало кому захочется высовываться из укрытия, зная, что можно нарваться на такой кошмар. С другой стороны, броня у новых немцев просто смешная и пробивается любым фугасом, который заодно нанесет множество критических повреждений. То есть на этих ПТ-САУ тоже не стоит рваться вперед.

Наконец-то появился и первый японский танк. Пока что это только один премиумный СТ 5-го уровня Type 3 Chi-nu Kai, но его достаточно, чтобы уже сейчас начать подготовку экипажей новой нации. По компоновке «японец» напоминает немецкие Pz.IV и частенько горит от попаданий в лобовую броню. Подвижность тоже не самая выдающаяся, но в целом серьезных недостатков у Type 3 Chi-nu Kai не обнаружено, что, кстати, совершенно нетипично для премиумных машин. Обычно они имеют одно яркое достоинство (например, мощную броню, как КВ-5, или внушительное орудие, как Т-34), за которое расплачиваются остальными характеристиками. Но первый японский СТ — это приятный сбалансированный середнячок.

Если же вам хочется посмотреть на необычные танки, то на нашем «Боевом братстве» были опубликованы две части статьи «Страннее не бывает», в которых мы описали плавающие танки с электротрансмиссией, десятиметровые монстры, танки для стрельбы из-за стены, танки на газогенераторах и прочие порождения воспаленного воображения. При этом непременным условием было то, что описываемый танк был построен в металле, а не нарисован на салфетке.

Новые интересные статьи о танках, а также оперативные обзоры обновлений ждут вас на сайте wot.igromania.ru.

Скажите Chaffee до свидания и помашите ему ручкой! Мало того, что на шестой уровень переведут, так наверняка еще и топовую башню отберут.

Студия Blizzard очень хочет сделать собственную Dota, но ей катастрофически не везет с названием. Напомним, что сначала игра была известна как **Blizzard Dota**, но в результате долгих судебных разбирательств Valve удалось присвоить торговую марку себе, так что проект переименовали в **Blizzard All-Stars**. Однако и это название пришлось разработчикам не по душе, поэтому они снова сменили вывеску — теперь игра называется **Heroes of the Storm**. Разработчики проявили чувство юмора и заказали аниматору Джонатону Бертону (известному своими пародиями на тему **StarCraft**) создание шуточного рекламного ролика на эту тему.

Началась серия закрытых бетатестов одной из самых ожидаемых ММО — **Black Desert**. Пока очевидцы льют слезы восторга и возносят хвалу невероятному качеству графики, в Сети появились слухи, что студия **Pearl Abyss** уже провела встречу с российскими издателями. Итоги встречи пока не известны, но похоже, что разработчики серьезно относятся к русскоязычному релизу игры. В последнее время наш рынок привлекает все большее внимание ММО-индустрии, что хорошо сказывается на сроках выпуска локализаций.

АНОНС

КИЕВСКИЙ САМУРАЙ

Universum: War Front — что бывает, когда в поле появляется одинокий воин

Когда мы увидели на Kickstarter проект **Universum: War Front**, тут же решили — как не стыдно! Очень крутая для инди-игры графика, масса контента, красивое оформление с кучей дорогих артов… Проект явно крупнобюджетный, солидный, а просят каких-то двадцать тысяч! Таких проектов здесь пруд пруди, приходят за рекламой, хотя на деле денег для завершения разработки им вовсе не надо. Однако, когда после впечатляющей нарезки геймплея в ролике появился товарищ с тяжелым русским акцентом, мы озадачились и решили выяснить поподробнее.

Оказалось, что Universum: War Front вовсе не крупнобюджетный проект, а творение одного-единственного человека! Киевский разработчик Кирилл Мегем уже десять лет работает в игровой индустрии, но в один прекрасный день он уволился с работы, засел дома и полтора года делал собственную игру. Работал и за программиста, и за художника (благо он имеет и техническое, и художественное образование), и даже сам писал музыку. А потрясающая графика с разрушаемым окружением, которая нас поразила, сделана на движке Unity. Да, мы тоже в шоке, но это действительно так.

О самой игре можно рассказывать много, но лучше увидеть самому. Universum: War Front представляет собой удивительную смесь стратегии, шутера и MMO. От стратегии здесь взято строительство базы, развитие технологий и возможность зафигачить во врага тактической ядерной боеголовкой, от шутера — возможность самому управлять юнитами, а назвать игру MMO позволяет наличие единого мира с огромной картой. Сам автор говорит, что взял атмосферу из **Warhammer**, геймплей **Battlefield**, а элементы боев на арене из **Dota**. Бои идут сразу в пяти измерениях — под землей, на земле, под водой, в воздухе и в открытом космосе. Кроме мультиплеера, будет и одиночная кампания с приключенческим сюжетом в духе «Звездных войн». В общем, все то, о чем вы давно мечтали, но боялись попросить.

С помощью знакомого разработчика из США Кирилл зарегистрировал компанию и запустил сбор средств на Kickstarter. К сожалению, излишняя осторожность сыграла с ним злую шутку: увидев, что ему требуется всего 20 тысяч долларов, многие ошибочно решили, что это какая-то инди-компания пришла попиарить свой проект, а на Kickstarter таких не любят. Конечно, он собрал нужную сумму, и даже больше (на момент написания заметки — более 40 тысяч), но это явно не то, чего заслуживает игра. Надеемся, с продажами повезет больше. Релиз намечен на конец будущего года, а **Valve** уже дала добро на размещение игры в Steam.

Люди в силовой броне, шагающие роботы-трансформеры, космические истребители, злобные пришельцы — вот что бывает, когда за создание игры берется понимающий в своем деле человек, а не бестолковые издатели.

РЕЛИЗ

ИЗГНАННЫЕ В РЕЛИЗ

Path of Exile добрался до версии 1.0.0

После почти года открытого бета-теста онлайновый дьяблоид Path of Exile ушел в релиз. К этому моменту разработчики приурочили выход крупного обновления: три новых сеттинга, шесть локаций, новый класс, гильдии, тотальный ребаланс абсолютно всего — можно с уверенностью сказать, что в ближайший месяц масса игроков будет не играть, а сочинять новые билды для своих персонажей.

В преддверии релиза наши соотечественники задали вопрос главе студии **Grinding Gear Games** Крису Уилсону: стоит ли рассчитывать на русскоязычную локализацию — и если да, то когда? Крис ответил, что они твердо намерены прийти на российский рынок, запустить отдельный сервер и перевести игру на русский язык, но назвал эти планы «долгосрочной перспективой». Оно и понятно: учитывая, что игра не предусматривает практически никакого доната, заинтересовать издателей будет сложно, а студия GGG слишком маленькая, чтобы своими силами быстро подготовить выпуск игры на незнакомом рынке.

Path of Exile всегда была мрачной и жестокой игрой, и персонажи там были соответствующие. Но к релизу разработчики смягчились и добавили новый класс Scion — пышногрудую блондинку, похожую на Николь Кидман.

Тем не менее отсутствие локализации не мешает игре набирать популярность — вокруг Path of Exile уже сложилось дружное сообщество русскоязычных фанатов, которое, правда, на время перестало быть таким уж дружным и с удовольствием разругалось из-за выбора названия для первой отечественной гильдии.

АНОНС

ГОРОД ДЛЯ ТИТАНОВ

Анонс инди-MMO City of Titans

«Спасение утопающих — дело рук самих утопающих» — вот главный девиз команды создателей City of Titans.

Быть героем непросто. Потому что быть героем — значит делать то, что не делает никто. Когда **NCsoft** закрыла в прошлом году MMO **City of Heroes**, большая часть игроков просто разошлась кто куда. Но небольшая группа энтузиастов, живущих на разных концах мира, решила основать студию **Missing Worlds Media** — или, как они сами о себе говорят, команду героев по спасению виртуальных миров, преждевременно закончивших свое существование. Более ста человек в течение года совершенно бесплатно работали над «Проектом «Феникс», создавая для осиротевших фанатов City of Heroes новый город, где они могли бы совершать свои подвиги.

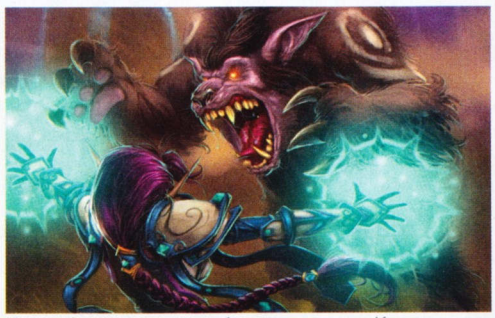
И вот анонс: новая игра будет называться **City of Titans**. Во время написания этой новости разработчики ведут сбор средств на Kickstarter, но уже ясно, что он закончится более чем успешно: требуемая сумма в $320 тысяч была собрана в течение первых пяти дней. Команда, правда, все равно продолжит работать бесплатно, так как деньги пойдут на покупку программ и лицензию на движок Unreal Engine 3.

City of Titans станет преемником почившей City of Heroes, игроки смогут стать здесь не только героями, стоящими на защите города, но и суперзлодеями, пытающимися навести свои порядки. Однако этот выбор будет лишь в рамках сюжетной линии — ни «песочного» геймплея, ни PvP в игре не предусмотрено, — игра будет верна традициям классических MMO. Зато поклонников PvE ждут рейды на боссов, публичные квесты и другие ивенты, а также возможность создавать собственные квесты и локации. Разработка игры идет неспешно, так что релиз состоится только через пару лет, осенью 2015 года.

ИНТЕРЕСНОСТИ

БОТОВ ПРИЗВАЛИ К ОТВЕТУ

Тебя посадят, а ты не ботоводь!



Каждый защищается от ботов по-своему. Кто-то пытается их убить, но жестокая Blizzard любит зачитывать им судебные постановления. Вместо сказки на ночь, чтобы умерли от бессонницы.

Обычно разработчики борются с ботоводами сами. Добавляют проверки клиента, отслеживают активность игроков, а некоторые издатели (особенно азиатские) даже устраивают регулярные проверки: поиграл пару часов — и должен ввести «капчу», чтобы подтвердить, что ты человек. А то устроили, понимаешь, восстание машин! Но **Blizzard** предпочитает бороться с ботоводами по-своему — а именно, тащит их в суд. Только что закончилась двухлетняя тяжба с компанией **Ceiling Fan Software**, создавшей двух ботов — Pocket Gnome и Shadow Bot. Компания успела заработать всего $300 тысяч, прежде чем юристы предъявили им иск и после долгих разбирательств отсудили аж $7 млн.

Думается, незадачливых ботоводов подвел успех их коллеги Майкла Донелли, который в середине двухтысячных создал своего знаменитого бота Glider. После этого он основал компанию **MDY Industries** (единственным сотрудником которой был сам Майкл) и начал торговать ботом в открытую, заработав $3,5 млн. Ситуация в точности повторяла нынешнюю: в 2006 году Blizzard подала в суд, и через два года юристам удалось подвести Донелли и его бота под статью, получив право на возмещение в размере $6 млн.

Однако хитрый ботовод потратил заработанные деньги с умом, наняв лучших адвокатов. Еще два года разбирательств, и в 2010-м очередной суд признает Донелли невиновным в нарушении авторских прав, отменяет штраф, хотя и налагает запрет на дальнейшие продажи бота. Как видим, первопроходцу повезло, а вот его последователям — не очень.

Киберспорт шагает по планете: студия **DICE** заявила о своем желании превратить серию Battlefield в киберспортивную дисциплину, причем воплощать эти идеи в жизнь собираются непосредственно с выходом **Battlefield 4**. С этой целью в игру добавили специальные киберспортивные режимы Domination и Defuse (например, Defuse — схватка команд пять на пять, без всяких возрождений). Впрочем, как отмечают создатели игры, войти в киберспорт не так-то легко, просто добавить режимы совершенно недостаточно. Надо готовить инфраструктуру, налаживать связи и многое другое. Именно этим студия сейчас и занимается, разработчики уже начали советоваться с представителями крупных лиг, чтобы лучшим образом подготовить игру к грядущим схватками за чемпионские титулы.

На Kickstarter начался настоящий бум онлайновых проектов. Еще одна заметная игра — авиаэкшен **Red Baron** от самого Дэймона Слая, создателя этой замечательной серии о сражениях самолетов времен Первой мировой. В игре будет управление мышкой с помощью ИИ (привет разработчикам **War Thunder**) и некоторые удивительно знакомые части интерфейса (привет разработчикам **World of Tanks**). Тем не менее заявленные фишки интригуют: сражения с участием 50 человек, одиночная кампания, разнообразные режимы игры (включая карты в стиле Dota). Релиз состоится осенью будущего года.

КИБЕРСПОРТ

ШОУ НАЧИНАЕТСЯ

Новое лицо киберспорта: версия League of Legends

Профессиональный киберспорт существует уже по меньшей мере полтора десятка лет — примерно с тех пор, как Деннис 'Thresh' Фонг выиграл «Феррари» Джона Кармака в первом крупном турнире по **Quake**. Но с тех пор киберспорт менялся сравнительно медленно. Организаторы турниров будто бы перестали пытаться произвести впечатление на кого-то, кроме закостенелых фанатов.

Занимались проведением состязаний в основном независимые организации вроде CPL и MLG на свои и спонсорские деньги. Призовые фонды были сравнительно небольшие, и следили за такими мероприятиями исключительно киберспортивные энтузиасты; их было много, но явно недостаточно, чтобы называть киберспорт массовым развлечением.

Ситуация изменилась с появлением **StarCraft 2**. До издателей наконец-то дошло, что соревнования можно использовать для продвижения игр, и, как итог, сегодня в киберспорт рвется практически каждый большой разработчик. Сюда ливнем хлынули издательские деньги, и в последнюю пару лет видеоигровые состязания растут такими темпами, какими не росли никогда.

В текущем году с переменным успехом стартовали несколько новых дисциплин, а старые уверенно бьют рекорды. Толпа талантливых в-основном-корейцев на протяжении всего года растаскивает 1,6 миллиона долларов призовых в профессиональной лиге по StarCraft 2. Два с половиной миллиона составили крупнейший в истории киберспорта призовой фонд The International 2013, главного и единственного чемпионата по **Dota 2**. И теперь даже у не самой спортивной **World of Tanks** есть своя лига, где разыгрывается гора белорусских долларов.

Призовые растут, быть киберспортсменом становится все выгоднее. Ну а как зрелище киберспорт стал чрезвычайно популярен даже среди обычных людей. Недавно, четвертого октября, в Лос-Анджелесе прошел финал третьего сезона по **League of Legends**. Спортивная арена Staples Center — дом легендарных баскетбольных клубов Lakers и Clippers, а также хоккейного Kings — в этот раз была под завязку набита поклонниками видеоигр. Тринадцать (против двух с половиной у The International) тысяч билетов разошлись за считанные минуты.

Мы там были, и мы лишний раз убедились: киберспорт сегодня — серьезное дело.

ТВ не нужно

За день до начала турнира нам довелось пообщаться с Уэйленом Розеллом, также известным как RiotMagus, директором по киберспорту в **Riot Games**. Мы предложили ему порассуждать, почему киберспорт дорос до масштабов Staples Center только сегодня?

«Просто пришло подходящее время! Возможность транслировать состязания через интернет помогла нам сделать так, чтобы игроки всегда были в курсе событий и чтобы как можно больше простых игроков увлеклись League of Legends как спортом. Всего парутройку лет назад у нас не было ничего: качество тех же интернет-трансляций было низким, а стоили они дорого. Но сейчас поддерживать трансляцию в HD, на шестнадцати разных языках и сразу на нескольких сервисах, не мешает вообще ничего».

А ведь были времена, когда записи матчей оцифровывались с кассет и качались в дрянном качестве через диалап. Со временем они начали появляться на дисках к журналам — это еще куда ни шло, но все равно ощущения были далеко не те, что от просмотра турнира вживую или хотя бы в прямом эфире.

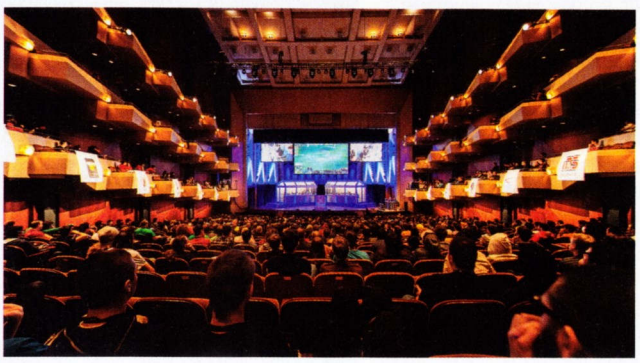
Теперь мы, вероятно, достигли вершины эволюции. Больше не нужно мечтать о киберспортивном телевидении. Онлайновые трансляции предоставляют те же возможности, но с ними даже за кабельное платить не нужно — только за интернет. Смотрите что угодно, как угодно. Выведите изображение на плазму или проектор и устройте дома спортивную вечеринку.

«Стримы предлагают гораздо больше взаимодействия со зрителями, чем телевидение. Это гибкий и чрезвычайно удобный формат. Доставить киберспорт домой можно множеством путей, но интернет — самый удобный из них».

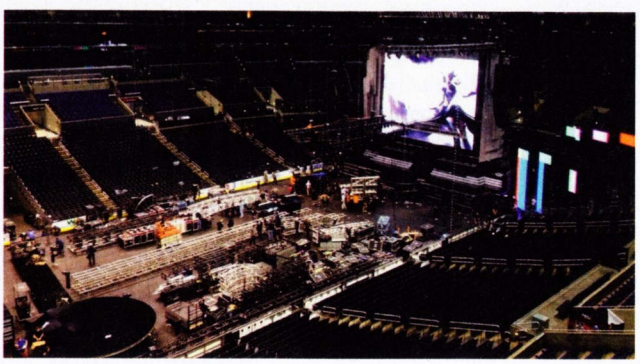
И целевая аудитория киберспорта все равно обитает в интернете. Это корейцам можно смотреть StarCraft по телевизору — киберспортивное вещание там наладили еще во времена Brood War, и там это давно вошло в привычку. На Западе это могло бы сработать лет десять назад, но сейчас, когда есть интернет-трансляции, к ящику подтянутся немногие.

Лига чемпионов

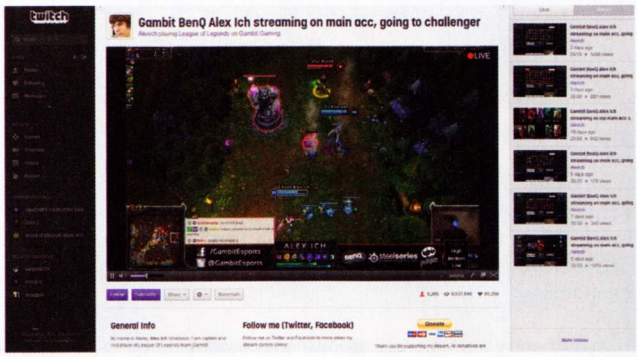
В этом году Riot Games основали так называемую LCS — лигу (а вернее, две лиги, американскую и европейскую), в которой участвуют восемь лучших команд по League of Legends в регионе. Идея LCS отлично себя показала. Стабильно, каждый уик-энд, поклонники киберспорта могли наблюдать за взлетами и падениями любимых команд в прямом эфире безо всяких препятствий. Но в то же время у этой систе-



Каждый год Valve снимают для своего чемпионата по «Доте» Benaroya Hall — роскошный концертный зал в Сиэтле.



Размеры и вместимость Staples Center указывают на очевидное: спорт в Америке несколько популярнее симфонической музыки.



Благодаря twitch.tv тысячи людей могут смотреть, как вы играете в игры. Кстати, в новых консолях поддержка онлайн-трансляций будет по умолчанию — ожидаем нового прилива стримеров.

В корейском киберспорте всегда безумная конкуренция: спустя всего две недели после чемпионата SK Telecom T1 лихо продули бывшим аутсайдерам из Samsung Ozone.

мы обнаружился ряд фундаментальных изъянов. Главный — у команд-участниц LCS попросту не оставалось времени на сторонние турниры, все силы уходили на еженедельные матчи в гостях у Riot Games.

Другая проблема вытекает из предыдущей: те команды, которые не смогли пройти квалификацию на LCS, лучшими считаться не могут. Даже если они тренировались как проклятые и уже запросто вздуют любого из LCS-титанов, до следующего отборочного турнира они — никто, им остается довольствоваться скромными «турнирами для полупрофессионалов».

Этот недостаток Riot обещают устранить в следующем сезоне. В партнерстве с Coca-Cola они открывают новую лигу. Само собой, она будет менее престижной, чем LCS, но учитывая, какой ей достался спонсор, бедствовать ее игроки точно не будут.

А первая проблема... Можно ли вообще считать это проблемой? Занятым в LCS игрокам Riot платят зарплату из своего кармана, так что с заработком у них проблем нет. Это уже полноценная работа, профессия не хуже повара, хирурга или футболиста, и если уж киберспорт становится в один ряд с реальным спортом, то надо относиться к нему соответственно.

Кубок едет в Азию

Чемпионат мира — кульминация всего, что киберспортивная дисциплина прошла за год. На чемпионат по League of Legends съехались лучшие команды из шести регионов. Помимо Европы и Северной Америки, это Китай, Тайвань, Юго-Восточная Азия и Южная Корея.

Фаворитами чемпионата, разумеется, были представители Кореи. Эта страна стремительно установила господство в StarCraft, и теперь там уже, кажется, не осталось топовых игроков, которые не были бы корейцами. Но интрига сохранялась до последнего момента. Для всех стало шоком, что второе место в чемпионате заняли китайцы.

Все говорят: китайская «Дота» — скучная «Дота». Однако, как выяснилось, о китайском LoL такого не скажешь. Каждую партию Royal Club отыграли так, будто именно эта партия — их последняя. Их неудержимую агрессию почти удалось сломать европейской Fnatic, но до победы не хватило чуть-чуть.

Чемпионский титул, конечно, завоевала корейская команда SK Telecom T1, но Royal Club навсегда остались в сердцах зрителей. Их капитан, Tabe, пообещал, что этот турнир — его последний, и поведал грустную историю о том, как мало в Китае платят киберспортсменам и что этого недостаточно, чтобы обеспечить безбедную жизнь вместе с невестой...

■ ■ ■

Похоже, что под предлогом чемпионата Riot Games устроили свой маленький фанфест, такой себе BlizzCon на один вечер. Вместо того, чтобы делать спортивный ивент ради спортивного ивента, они построили финал в Staples Center так, чтобы в нем мог развлечься и тот, кому непосредственно соревнования до лампочки, — девочка, которая тащится от хомячьей шкурки Тимо, любознательный малый, которому интересно узнать, кто и как делает его любимую игру, или секьюрити «Стэйплс-центра», который всю жизнь смотрел здесь баскетбол, а теперь вдруг ТАКОЕ. И в этом, наверное, и есть главный смысл происходящих в киберспорте перемен. Шоу начинается! ■

Чемпионский кубок был красив, но красиво вручить его так и не сумели. Западному киберспорту еще многому предстоит научиться.

Где фанаты, там и косплееры. Это Кит Найт, известный многим под ником Aieron. Он страдает от амиоплазии — тяжелого недуга, ведущего к атрофии мышц и деформации тела. Но это не помешало ему прибыть на турнир в образе Корки.

ИНТЕРВЬЮ

ЗИМА В NEVERWINTER

В конце года стартуют российские сервера Neverwinter

Neverwinter приходит в Россию — локализованная версия игры стартует до конца этого года. Игра интересна прежде всего тем, что сделана западными разработчиками — студией **Cryptic**, на счету которой имеются супергероические MMO **City of Heroes** и **Champions Online**, а также космическая сага **Star Trek Online**. Однако Neverwinter отличается от ее предыдущих проектов.

Во время работы над этой игрой студия была куплена китайским издателем **Perfect World Entertainment**, который искал выходы на западный рынок. Хотя азиатские (корейские/китайские) онлайновые игры весьма популярны среди западной аудитории, все-таки различия в культурах накладывают свой отпечаток. Кому-то не нравятся большеглазые анимешные красотки с пятым размером, других раздражает лазерное шоу из спецэффектов, третьим набили оскомину отсылки к буддийской мифологии.

Поэтому в Perfect World так заинтересовались новой игрой Cryptic: чисто западная RPG на основе знаменитой вселенной **Dungeons & Dragons**. Под руководством издательства проект превратился из кооперативной RPG с пользовательским контентом в полноценную бесплатную MMO. И надо сказать, что смешение восточного бизнес-подхода с западными традициями разработки дало очень интересный результат.

Neverwinter может показаться обычной MMORPG, но на деле игра больше подходит для фанатов ролевых экшенов типа **Diablo**. Действительно, настоящий дьяблоид, только от третьего лица, да еще и с боевкой «нон-таргет». Из-за этого у фанатов традиционных MMO поначалу может возникнуть серьезное недопонимание основ интерфейса и управления — слишком уж все непривычно. Зато необремененные привычками игроки, как показывает практика, осваиваются без проблем.

Анонс локализации вызвал у нас ряд вопросов, и мы связались с ведущим продюсером студии Cryptic Энди Веласкезом, который рассказал нам немало интересного.

Энди Веласкез, ведущий продюсер студии Cryptic.

Расскажите, пожалуйста, каковы планы у Perfect World на российский рынок?

На первое время план очень простой: добиться того, чтобы Neverwinter стал в России столь же успешным, каким он уже стал в Европе и Америке. Уверен, русские игроки будут приятно удивлены качеством как самой игры, так и созданной нами локализации. Кроме того, мы готовимся запустить **Fortuna**, наш браузерный градостроительный MMO-симулятор. Впоследствии мы можем сделать еще анонсы, но пока все наши силы брошены на Neverwinter!

Как выглядит российский рынок с точки зрения зарубежных издателей? К кому мы ближе по духу — к европейским регионам или же к азиатским? Или мы представляем какую-то особенную группу? Если да, то в чем проявляются эти особенности?

Честно говоря, мы не очень любим сравнивать, потому что каждая страна, каждый регион по-своему уникален. Что делает для нас российских игроков по-настоящему особенными? Например, тот факт, что они являются большими фанатами серии **Neverwinter Nights**, и мы просто в восторге от этого. Foundry — наш инструмент по созданию квестов, полностью интегрированный в игру, — дает потрясающую возможность админам серверов Neverwinter Nights вывести свои сюжетные задумки на новый уровень, перенеся их прямо на просторы вселенной Neverwinter Online!

Российские игроки привыкли к тому, что выпуск обновлений задерживается на полгода, а бывали случаи, что и на год. Какую задержку стоит ожидать в случае с Neverwinter?

О, это отличный вопрос, и я очень рад сообщить вам хорошую новость: задержка выхода обновлений будет равна нулю! Единственное, что выйдет в России с небольшим отставанием, — это Dread Ring, эндгейм-контент из обновления Module 2: Shadowmantle, — но и тот надолго не задержится. А уж после этого все будущие патчи и дополнения будут выходить в то же самое время, что и во всем мире. Что касается Dread Ring, то мы его отложили нарочно, так как это действительно очень суровый эндгеймовый контент, мы хотим дать русской аудитории несколько недель, чтобы они успели подготовиться к встрече с самой Валиндрой Шэдоумантл. Она та еще стерва, и мы хотим, чтобы игроки порвали ее на части!

На что будет сделан упор при развитии игры — больше контента до эндгейма (как в Guild Wars 2) или после эндгейма (как в WoW)? Стоит ли гнаться за левел-капом или же, наоборот, никуда не спешить?

Вы можете играть в Neverwinter так, как вы того сами хотите. В игре есть куча контента, который порадует вас на пути к ле-

Пример русскоязычного интерфейса. Не без огрехов, конечно, но вполне добротно и читабельно.

вел-капу, и просто тонны дополнительного контента будут ждать вас на шестидесятом уровне. С помощью Foundry и созданных игроками миссий прохождение Neverwinter, по сути, может длиться бесконечно, так что вам не стоит беспокоиться, что однажды вам станет нечего делать. Лично я не люблю торопиться и бежать к эндгейму, потому что иначе можно пропустить очень много интересного. Каждая зона имеет как минимум по одной боевой зоне и подземелью, а еще кучу потрясающих побочных квестов, плюс Foundry-квесты. Все это может сделать ваше путешествие к 60-му уровню куда более увлекательным. Но в конечном счете — решать вам!

Какие фишки игры вы считаете самыми главными? В чем преимущество Neverwinter перед конкурентами?

О, полный список будет очень длинным! Из главного же, думаю, стоит отметить вдохновленную экшенами боевую систему, которая действительно вознаграждает тех игроков, которые могут оценивать, что происходит на поле боя, и имеют хорошую реакцию. Это делает Neverwinter игрой, в которой всегда важно сохранять бдительность и уделять внимание экипировке. Автоприцеливание и макросы здесь не прокатят.

И, конечно, еще одним элементом, который отделяет Neverwinter от всех остальных MMO, является редактор Foundry. Где еще вы сможете создавать собственные локации, заполненные квестами, монстрами, NPC и которые были бы частью основной игры?

При продвижении игры большой акцент делается на D&D-основу. Однако нам показалось, что среди игроков большинство просто не знает, что это такое, а те, кто знает, скорее склонны критиковать игру, так как ее родство с D&D довольно поверхностное. Вам не кажется, что это только мешает проекту? Или же у разработчиков есть какие-то большие планы на этот счет?

У Neverwinter и той настольной игры, на которой она основана, есть очень много общего — на полный список у вас бумаги не хватило бы! Тем не менее мы знаем, что в России Dungeons & Dragons не так известна, как в других странах, но поверьте на слово: даже если вы ничего не знаете о ролевой системе D&D, вы совершенно ничего не потеряете. Что касается планов, то в дополнении Module 2 мы добавим ряд интересных фишек, которые еще больше укрепят родство Neverwinter и Dungeons & Dragons, и, возможно, это станет отличным поводом для того, чтобы эта потрясающая настольная игра обрела бы в России новую жизнь. Мы очень тесно сотрудничаем

На выставке «Игромир 2013» показали демоверсию локализации и раздали 2000 единиц сувенирной продукции.

с создателями D&D, компанией Wizards of the Coast, и поэтому точно знаем — в одних странах мы получаем выгоду от популярности D&D, а в других все наоборот — выгоду получают они, и Россия может стать как раз таким случаем!

Во времена анонса из Neverwinter грозились сделать «кооперативный Dragon Age с примесью эксплоринга, как в Oblivion», говорили, что не будет ни PvP, ни крафтинга, зато будет тактическая ролевая система в духе старой школы. Очевидно, что с тех пор многое изменилось. Можете ли вы рассказать историю создания игры?

Да, мы начали разработку Neverwinter очень давно, еще когда были частью **Atari**, и нашей целью было, как вы верно подметили, создание кооперативной ролевой игры. Но когда Perfect World купила Cryptic, нам очень повезло — издательство дало нам дополнительное финансирование, всю свою поддержку и достаточно времени, чтобы мы смогли превратить Neverwinter в то, о чем всегда мечтали, — полноценную MMO. Мы делаем онлайновые игры уже о-о-очень долгое время, это то, что мы хотим и умеем делать, поэтому сотрудничество с Perfect World подарило нам возможность вырастить из Neverwinter большой и успешный проект, каким он является сейчас.

Мы сами пока еще не были в замке Малабога, но, судя по этому скриншоту, люди там живут очень эксцентричные.

Графика в игре, конечно, не как в Black Desert, но вполне приятная.

Картинки с поля боя: неосторожная рога нарвалась на неприятности и теперь пытается тихо слинять с поля боя.

Типичный рейд: партия атакует какого-то гигантского демона. Точнее, наоборот.

Представьте себе, что сейчас 2023 год. Neverwinter стала большим хитом, над ее развитием работает команда в тысячу человек. И вы, само собой, решили сделать сиквел. Каким бы вы хотели его видеть? Что бы для вас было самым важным? Интерактивный мир, разрушаемое окружение, тысяча часов эпичных кат-сцен или же что-то особое?

Ох, это лучший вопрос, какой я когда-либо слышал! И в то же время слишком трудный, чтобы на него ответить. Раз за разом мы убеждаемся, насколько сложно предсказывать развитие технологий… Например, какие-то двадцать лет назад никто и подумать не мог, что скоро все будут носить в карманах беспроводные телефоны-компьютеры! Но если уж попытаться угадать, то я бы сказал, что к тому времени мы все будем играть в виртуальной реальности. С появлением Oculus Rift мы стали свидетелями начала чего-то нового, и я верю, что на этом дело не закончится.

А еще я не уверен, что в игровой индустрии 2023 года все еще будут существовать сиквелы. Сами подумайте, что сейчас происходит с играми: тот же Neverwinter имеет модули (то есть обновления), а также большие аддоны, которые выходят примерно раз в полгода. Мы постоянно улучшаем движок и игровые технологии. В Star Trek Online скоро стартует восьмой сезон… И зачем нам делать сиквел, если мы можем просто улучшать имеющуюся игру? Сиквелы имеют смысл для обычных игр, но онлайновые проекты должны улучшаться и обновляться постоянно.

Спасибо за ответы!

Вам спасибо за такую кучу великолепных вопросов! Будем ждать вас и ваших читателей на бета-тест Neverwinter, — а начнется он уже в этом году!

■■■

Выход Neverwinter в России интересен еще и тем, что поддержкой игры будет заниматься не российское издательство, а сам разработчик, компания Perfect World Entertainment. Это уже не первый случай за этот год: сначала **Snail Games** отказалась от услуг **Mental Games** и решила запустить в России свои сервера «**Легенд Кунг Фу**», а затем то же самое произошло в **RIFT** — **Trion Worlds** прекратила сотрудничество с издательством **Belver** и забрала к себе всех игроков.

Один за другим зарубежные издатели отказываются от услуг местных операторов. В чем тут дело? Мы пытались дознаться о причинах происходящего у Энди Веласкеза, но тот предпочел уклониться от вопроса. Понять его можно, слишком уж щекотливая тема — обсуждение действий конкурентов. Рискнем предположить, что российский рынок MMO стал слишком вкусным, чтобы делить его с местными операторами.

К лучшему это изменение или к худшему, покажет время, хотя первый плюс мы уже отметили — обновления Neverwinter будут выходить без задержек. Ну а напоследок скажем, что в скором времени мы обязательно заглянем в славный город Neverwinter на огонек и поведаем вам о его житье-бытье, попутно разобрав игру самым подробнейшим образом. ■

В игре не слишком большой простор для кастомизации персонажа, но если вы любите играть за сурово выглядящих личностей, то можете этого даже не заметить.

Хотя Neverwinter порой ругают за слабую связь с первоосновой, здесь воплощено немало знаковых мест, знакомых каждому фанату вселенной.

Дмитрий Злотницкий

Войны титанов

История вселенной BattleTech и игр по ее мотивам

История варгеймов начинается вовсе не с именитых PC-серий вроде Panzer General, «В тылу врага», Close Combat или, скажем, Total War — и даже не с настольных военных игр а-ля Warhammer «сорокатысячник» и *винтажная*, как сейчас говорят, Tactics. И вообще не в двадцатом веке, скажем сразу.

В памятном 1812 году в прусской армии для тренировки офицеров была создана тактическая игра с фигурками солдат, под названием **Kriegsspiel**, а уже в конце века появились первые системы правил и клубы для любителей таких игр — и далеко не все из таких любителей были на военной службе. Наверное, в каждом большом и взрослом мужчине живет мальчик, не наигравшийся в детстве в солдатиков...

А теперь перескочим в пятидесятые годы века двадцатого, когда компания **Avalon Hill** выпустила тот самый первый коммерческий варгейм **Tactics** — и увидела, что это хорошо. И отправила ему вдогонку множество других исторических игр — **Gettysburg**, **D-Day**, **Stalingrad**, благо память о войне вполне реальной была еще достаточно свежа. Следующие несколько десятилетий варгеймы пользовались бешеным успехом, а новые игры и компании-разработчики появлялись, как грибы после дождя.

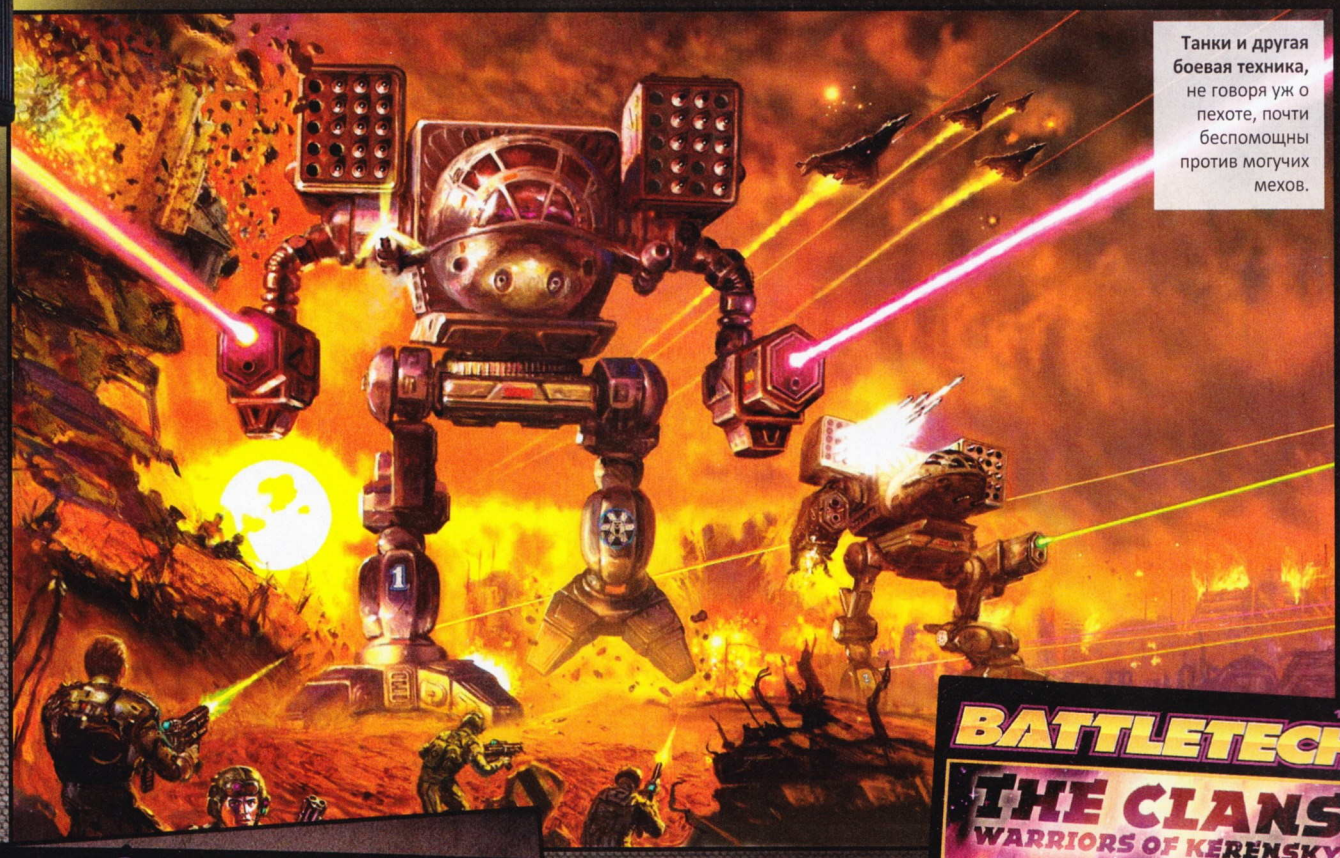
Потом в мир явились настольные RPG, а позже и компьютерные игры, составившие тактическим настолкам здоровую конкуренцию. Варгеймы потеряли часть аудитории и потихоньку начали сдавать позиции. Но, что любопытно, именно на закате золотого века на свет появились игры, ставшие лицом жанра и родоначальницами мультимедийных сериалов. Да-да, вот теперь мы о милых сердцу **Warhammer Fantasy Battles** и **BattleTech**. Последняя сейчас снова поднимает голову, а потому самое время вспомнить, как она развивалась и чем нас покорила.

Сейчас Вейсман работает над проектом Golem Arcana, который по задумке автора должен объединить в себе настольную и компьютерную игры.

РЫЦАРИ БУДУЩЕГО

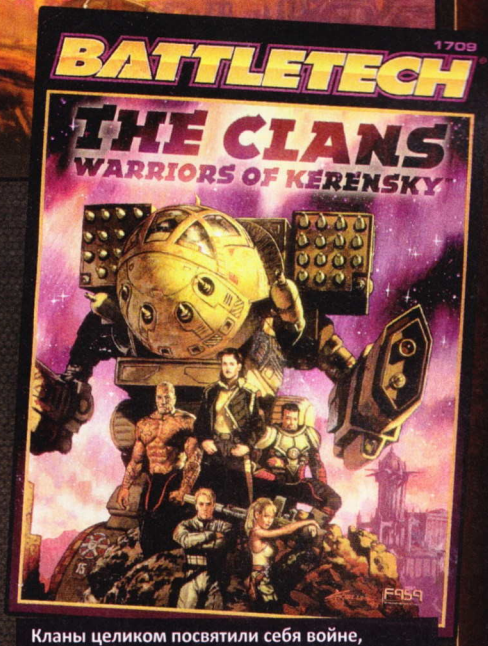
В 1980 году два студента Академии морской торговли США, по имени Джордан Вейсман и Росс Бэбкок, основали **FASA Corporation**. Сначала их компания издавала дополнения к чужим популярным настолкам — в первую очередь к ролевой игре **Traveller**, а спустя четыре года выпустила собственное детище: варгейм **BattleDroids**, вскоре переименованный в BattleTech.

Игра эта была про сражения ставших ныне притчей во языцех гигантских человекоподобных роботов и подкупала очень глубокой механикой. Уже в первых наборах имелась уйма боевых машин (мехов), отличавшихся друг от друга весом и возможностями. Легкие — тонн эдак на двадцать — несли на борту минимум оружия и брони, зато были довольно верткими; неповоротливые же стотонные утюги представляли собой ходячий арсенал. Ну а между этими двумя крайностями толпилось множество вариаций.



Танки и другая боевая техника, не говоря уж о пехоте, почти беспомощны против могучих мехов.

Кроме самого BattleTech компания FASA выпускала в рамках франшизы варгейм про космические сражения, карточную игру, а также стратегию The Succession Wars.



Кланы целиком посвятили себя войне, и к началу вторжения их мехи значительно превосходили те, что стояли на вооружении в войсках Внутренней сферы.

Правила BattleTech позволяли обтесать мехов под себя: изменить виды оружия, дополнительного оборудования, количество брони. Правда, тут свои ограничения накладывал класс. Тоннаж был задан раз и навсегда, мехи-тяжеловесы не дружили с прыжковыми двигателями, и пытаться присобачить лазер в слот для баллистического оружия тоже не стоило.

Да и правила сражений простотой не отличались. Приходилось следить, чтобы мех не перегревался от непрерывного огня, а если вас задевал вражеский снаряд, все зависело от того, куда именно он угодил. Попадание в кабину с пилотом превращало грозную машину смерти в ведро с гайками.

Второй козырь игры — интересная, отлично проработанная вселенная.

Представьте себе: далекое (но, правда, не сорок тысяч лет) будущее. Человечество давно вышло в космос и колонизировало сотни планет, однако все ему было мало, и в войнушку оно по-прежнему не наигралось. Исследованную область Млечного пути — Внутреннюю сферу — поделила между собой Большая Пятерка: Лига свободных миров, Конфедерация Капеллан, Синдикат драконов, Федерация солнц и Лиранское содружество. В Синдикате драконов возродились традиции средневековой Японии, и местные пилоты мехов жили по заветам самураев, а, скажем, Федерация унаследовала порядки, принципы и привычки Британской империи времен расцвета. Государства Внутренней сферы грызлись между собой, грызлись, пока в 2570 году не объединились в единую Звездную лигу.

Следующие двести лет человечество наслаждалось относительным покоем. Но к концу двадцать восьмого века власть Лиги ослабла, а ее члены накопили полную пасть зубов друг на дружку. Союз распался, война зарядила по новой. Тогда командующий армии Лиги, генерал с революционным именем Александр Керенский, сделал исследованной части космоса ручкой и вместе с большей частью личного состава основал за границами Внутренней сферы Кланы — новое общество, зиждущееся на строгой кастовой системе и идеалах воинской чести. К началу тридцать первого века (когда в игру вступали мы) государства-наследники Звездной лиги продолжали упоенно воевать, а Кланы готовились вернуться во Внутреннюю сферу, чтобы не мытьем, так катаньем навести в ней свои порядки.

Немногие настольные игры имели настолько богатую вселенную. Недаром на основе BattleTech вышло больше полусотни романов, между прочим, совсем не плохих. О чем только ни писали авторы — и о вторжении Кланов, и об их междоусобицах, и о противостоянии государств-наследников, и о похождениях наемников... Естественно, успешную франшизу не упустила из виду и индустрия компьютерных игр.

Некоторые идеи, опробованные в BattleTech: The Crescent Hawk's Revenge, разработчики затем использовали при создании легендарной Dune II.

BattleTech: The Crescent Hawk's Inception, пожалуй, единственная игра франшизы, в которой личности героя уделялось едва ли не больше внимания, чем мехам.

Только первая и вторая части MechWarrior появились на консолях.

ВИРТУАЛЬНЫЙ БЛИЦКРИГ

В 1988 году, стараниями тогда еще почти не известной **Westwood**, вышла **BattleTech: The Crescent Hawk's Inception**, вполне традиционная для того времени ролевка с видом сверху и пошаговыми сражениями. Мы выступали в роли юного пилота Джейсона, на чью родную планету вторглись войска Синдиката драконов. Нам, как водится, надо было собрать соратников и вымести завоевателей поганой метлой.

Почти одновременно **Activision** выпустила симулятор боевого робота **MechWarrior**, обеспечивший изрядный кусок дальнейшего «компьютерного» успеха франшизы. Тут мы оказывались уже непосредственно за пультом управления мехом. Разработчики очень бережно отнеслись к правилам первоисточника: мехи в игре честно отличаются весом и возможностями и умеют перегреваться. Поврежденные жестянки латаются с помощью добытых в бою запчастей, а если у вас той добычи негусто — что делать, воюйте на одной ноге!

MechWarrior пленяла разнообразием миссий, свободой и нелинейностью. Мы командовали подразделением наемников и сами выбирали, где и на чьей стороне сражаться, а виртуальный мир отзывался на наши решения. Выступили несколько раз против какого-то государства — все, забудьте иметь с ним дело. В 1989 — вдумайтесь! — году игра просто поражала воображение, а уж фанаты BattleTech встретили ее овацией.

Спустя четыре года улучшенная версия MechWarrior вышла на **Super NES**: в этой версии обновился парк мехов и впервые появилась возможность их переоборудовать, как в настольном варгейме. Еще до того новой адаптацией BattleTech разродилась и Westwood. Игра получила подзаголовок **The Crescent Hawk's Revenge** и прибилась к стратегиям. Мы вновь помогали Джейсону сражаться против Синдиката драконов, но теперь основное внимание было уделено тактическим битвам.

Именно The Crescent Hawk's Revenge по стилю и геймплею ближе всего к исходному варгейму. Мы командовали небольшими подразделениями, и можно было в любой миг остановить или замедлить время, спокойно оценить обстановку и отдать приказы. Но игра все равно бросала тактическим талантам игрока серьезный вызов, и напинать Синдикату было очень непросто. У заданий нередко бывало несколько путей выполнения, а у наших решений — далеко идущие и не всегда приятные последствия.

В 1994 году Activision выпустила на консолях **MechWarrior 3050**, бодрый, но не особенно оригинальный экшен с видом сверху, запомнившийся странным кооперативным режимом. Здесь можно вдвоем управлять одним мехом: первый игрок контролирует ноги робота, второй — корпус, и до кучи отвечает за стрельбу.

А вот возвращения в кокпит пришлось ждать аж до 1995 года, до **MechWarrior 2: 31st Century Combat**. Тут мы впервые попали во владения Кланов. Те могли скопом содрать шкуру

Общий тираж сериала MechWarrior — одиннадцать с лишком миллионов копий.

ЧУЖИЕ ОБРАЗЫ

Делая свой первый варгейм BattleTech, ребята из FASA не стеснялись залезать в карман к другим популярным вселенным, что в итоге вышло компании боком. Боевые роботы сперва именовались дроидами, что очень не понравилось адвокатам Джорджа Лукаса. Пришлось разработчикам окрестить своих красавцев «мехами».

Кроме прочего, дизайнеры BattleTech попросту слизали облик некоторых роботов из анимесериалов Super Dimension Fortress Macross, Fang of the Sun Dougram и Crusher Joe. Японцам эта самая искренняя форма лести тоже по вкусу не пришлась, и FASA скрепя сердце отказались от изображений нескольких десятков мехов.

В 2003 году издательство FanPro, в тот момент — обладатель прав на выпуск настолок по классическому BattleTech, сменило дизайн «невидимых мехов». Потом лицензия перешла к Catalyst Game Labs, и те в 2009 году добились разрешения вернуть старый дизайн части «невидимок».

с общего врага, но между собой собачились, как древние шотландцы, и игра предлагала нам поучаствовать в противостоянии кланов Волка и Нефритового Сокола. Былой свободы уже не дали, имелось только две линейных кампании за каждый из кланов, зато во всем остальном вторая часть на голову превосходила оригинал. Трехмерная графика, уйма мехов и вариантов их тюнинга, а также отличный мультиплеер обеспечили MechWarrior 2 народную любовь.

Вскоре подоспело дополнение **Ghost Bear's Legacy**, добавившее третий клан, новую кампанию и полтора десятка мехов. А на следующий год на нас свалилось второе, причем вполне тянувшее на самостоятельную игру: **MechWarrior 2: Mercenaries**. Мы вновь воевали ради денег и сами выбирали, с кем заключать контракт. Кампания предоставляла изрядную свободу, но все ж таки дело было в ключевой период в истории вселенной. Если поначалу наш отряд просто зарабатывал на войне между двумя великими державами Внутренней сферы, то затем мы оказывались в числе первых, кто столкнулся с вторжением Кланов, и деятельно сопротивлялись захватчикам.

После выхода Mercenaries права на выпуск компьютерных игр по BattleTech перешли к MicroProse. Она поспешила анонсировать третью часть MechWarrior, доверив разработку студии **Zipper Interactive**, тогда еще новичку в индустрии. По меркам конца девяностых **MechWarrior 3** была потрясающе красивой, но обидно короткой и линейной, а физика движений мехов оставляла в ней желать много лучшего. Массивные боевые машины самым позорным образом заваливались на спину едва ли не после каждого попадания.

В четвертой части MechWarrior тридцать с гаком моделей мехов.

ПОД КРЫЛОМ MICROSOFT

В 1995 году FASA очень пристально пригляделаськ рынку видеоигр. Прежде она только продавала права на использование своих миров, а теперь высокое начальство решило создать внутреннюю студию-разработчика. Первым проектом свежеиспеченной **FASA Interactive** стала тактика **MechCommander**, своего рода идейный правопреемник BattleTech: The Crescent Hawk's Revenge: те же небольшие отряды под нашим командованием, разнообразные задания и высокая

ДРУГИЕ МИРЫ

ПОСЛЕ BATTLETECH ДЖОРДАН ВЕЙСМАН СОЗДАЛ ЕЩЕ ТРИ НАСТОЛКИ, ТОЖЕ ПОРОДИВШИЕ ИМЕНИТЫЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ФРАНШИЗЫ. ОНИ НЕ ТАК ИЗВЕСТНЫ, НО И ЛЫКОМ НЕ ШИТЫ.

SHADOWRUN

В 1989 году вышла первая редакция правил ролевки Shadowrun. Из сонма товарок она выделялась сеттингом на грани киберпанка и городского фэнтези. С одной стороны — недалекое будущее, высокие технологии, государства пребывают в упадке и уступили бразды правления... правильно, транснациональным корпорациям. С другой — в мир вернулась магия, и рядом с людьми живут-поживают гномы, драконы и прочая нечисть.

Игра пережила уже пять переизданий — самое свежее появилось в этом году. По Shadowrun написано около сорока романов, а в первой половине девяностых вышли две отличные консольные RPG по мотивам. В 2007 году PC и Xbox 360 осчастливил собой невыразительный экшен Shadowrun, и вот буквально только что Вейсман и студия Harebrained Schemes на средства фанатов выпустили олдскульную ролевую игру с говорящим названием Shadowrun Returns.

CRIMSON SKIES

В середине девяностых Вейсман взялся за аркадный авиасимулятор под рабочим названием Corsairs!, затем его решили было выпустить на PC, но до релиза проект не добрался. Сеттинг игры родился из интереса Вейсмана к авиации начала XX века и истории пиратства. Здесь Штаты вскоре после Первой мировой распались на множество мелких государств и погрязли в анархии, основным видом транспорта стала авиация и расцвело воздушное пиратство.

Грех было бы такой любопытный мир не использовать, и на свет появилась настольная игра Crimson Skies: A Game of Aerial Combat. В 2000 году по ее мотивам вышла первоклассная авиационная аркада для персоналок, а спустя еще три года подоспел сиквел — тоже отличный, но уже для Xbox. Одновременно WizKids запустила два настольных варгейма по миру Crimson Skies.

MAGE KNIGHT

Первым заметным проектом WizKids стал варгейм Mage Knight. С оригинальной вселенной у него, правда, не заладилось — обычная фэнтезийная реальность со всеми вытекающими, вроде орд нежити, могущественных чародеев и надвигающегося апокалипсиса.

Зато в жанре варгеймов Mage Knight было что сказать. Во-первых, базовые правила были очень просты и быстроусвояемы. Во-вторых, миниатюры распространялись по тому же принципу, что и карты в Magic: The Gathering: игрок покупал закрытый бустер, «кота в мешке», притом миниатюры там были уже собраны и покрашены — большая редкость для варгеймов в начале двухтысячных. Формат Mage Knight прижился, и его потом переняли многие другие проекты — в том числе MechWarrior: Dark Age. По настолке вышли две видеоигры — Mage Knight: Apocalypse для PC и Mage Knight: Destiny's Soldier для Nintendo DS, но обе, увы, не блистали.

MechCommander 2 щеголяла симпатичной трехмерной графикой, но была чересчур легкой и однообразной.

сложность. Вот динамическую паузу там не сделали, поэтому держать подчиненных под контролем было куда сложнее.

Вскоре после выхода игры студией и франшизами FASA заинтересовалась **Microsoft**. Она выкупила FASA Interactive, а вместе с ней и право на разработку компьютерных и видеоигр на основе BattleTech. Редмондцы тут же принялись за дело. Сначала вышла MechWarrior 4, следом подоспело продолжение MechCommander. Обе игры подвело стремление создателей привлечь побольше народу — их чрезмерно упростили. Правда, **MechWarrior 4** отчасти реабилитировалась, когда вышло дополнение **Mercenaries**. Да, по сути дела, это ремейк MechWarrior 2: Mercenaries, только в центре истории теперь масштабная война между Федерацией солнц и Лиранским содружеством, разгоревшаяся, когда Кланы перестали угрожать покою Внутренней сферы. Ну не умели эти ребята жить дружно...

А вот потом сериал надолго распрощался с персоналками. Зато почти сразу заглянул на первый Xbox. **MechAssault** оказался динамичным и зрелищным экшеном — правда, с видом от третьего

Студию Day 1, создавшую MechAssault, в начале года прибрала к рукам Wargaming.net.

В MechAssault 2 мы могли управлять не только мехами, но и другой боевой техникой.

лица, а не из кабины, к тому же он одним из первых получил мультиплеер, поддерживающий **Xbox Live**, и это ему сильно помогло. Естественно, не обошлось без сиквела, но **MechAssault 2: Lone Wolf** уже нечем было удивить игроков. Так что редмондцы потеряли интерес и к едва начавшей вставать на ноги серии, и ко вселенной BattleTech в целом.

ТЕМНЫЕ ВЕКА

К началу двадцатого века для BattleTech вообще настали непростые времена. В 2001 году внезапно грянула новость о том, что FASA прекращает издательскую деятельность. Особых проблем она не испытывала, но Джордан Вейсман к тому времени основал другую компанию по разработке настолок — **WizKids**, и занялся ею. А его отец, многие годы руководивший FASA, счел, что лучшие годы настольных игр позади. Компания ушла с рынка и существует только в качестве владельца прав на BattleTech и другие свои франшизы.

Лицензия на вселенную недолго оставалась бесхозной, почти сразу ее цапнула... новая компания Вейсмана. В 2002 году WizKids запустила варгейм **MechWarrior: Dark Age**, а попутно открыла новую эпоху в истории вселенной.

События разворачиваются примерно через восемьдесят лет после эры классического BattleTech. Объединенные силы Внутренней сферы обломали Кланам рога, отгремели гражданская война в Федеративном содружестве и устроенный религиозными фанатиками разрушительный джихад, и наконец воцарился мир. И царил до 3132 года, когда большая часть системы межпланетных

В КОКПИТЕ БОЕВОГО РОБОТА

В 1990 году в Чикаго появился необычный зал игровых автоматов. Вместо привычных аркад в нем были массивные кабины — тщательно воссозданные кокпиты мехов. К сожалению, нужного нейроинтерфейса еще не придумали, но в остальном поды BattleTech Centers были очень убедительны и могли претендовать на звание самых сложных и оригинальных игровых автоматов своего времени.

Спустя два года аналогичный центр появился в Иокогаме, а к середине девяностых по миру их насчитывалось двадцать шесть штук. Правда, к концу века залы аркадных автоматов утратили былую народную любовь, и в Стране Восходящего Солнца не осталось ни одного BattleTech Centers. А вот в Америке остатки былой роскоши сохранились — в них установлены относительно современные версии подов с Battletech: Firestorm, созданной на основе движка MechWarrior 4.

В MechWarrior Online игроки могут как встать на сторону одного из государств, так и влиться в ряды вольных наемников.

В 2002 году MechWarrior: Dark Age удостоилась одной из самых престижных премий мира настольных игр — Origin Award, в номинации «Игра года».

Catalyst Game Labs уже несколько раз переиздавала базовый набор классического BattleTech, предназначенный для тех, кто только начинает знакомство с игрой.

коммуникаций взяла и вышла из строя. Население охватила паника, государства — хаос, и новые войны не заставили себя ждать (людям только повод дай). Правда, за время мира производство боевых мехов почти прекратилось, а старые уже большей частью не годились для боя. Так что на поля сражений выползли роботы-рабочие, предназначенные для лесоповала или строительства, которых как могли вооружили и приспособили воевать. Зато куда большую роль стали играть другие виды боевой техники и даже пехота.

Игра получилась незамысловатой и не отличалась той глубиной, за которую фанаты любили классический BattleTech, поэтому старые поклонники посмотрели на нее косо. А новых Dark Age не привлекла. В 2008 году WizKids прикрыла проект, и вскоре после этого почила в бозе одноименная книжная серия. Ни одной видеоигры по мотивам MechWarrior: Dark Age так и не вышло.

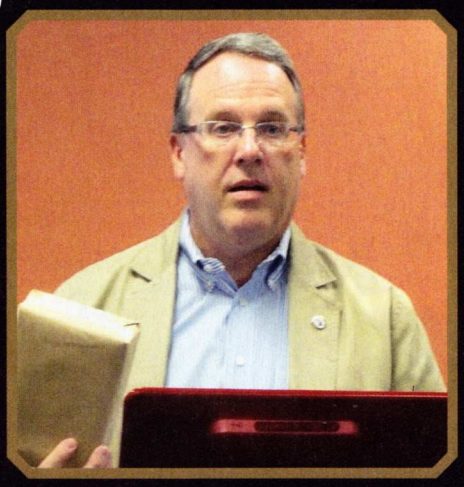
■■■

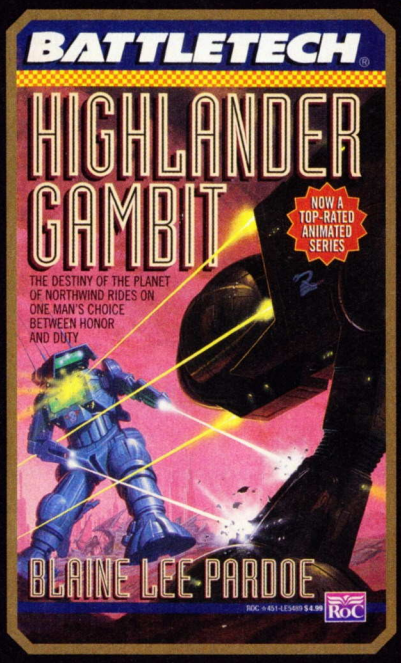
После закрытия Dark Age могло показаться, что любимая народом франшиза обречена кануть в Лету. Однако случилось наоборот. Catalyst Game Labs, созданная ветеранами FASA, выкупила права на создание настольных игр под брендом BattleTech и занялась переизданием старых книг, а заодно выпуском новых. А неутомимый Вейсман основал новую компанию Smith & Tinker и выкупил лицензию на разработку компьютерных игр по BattleTech. Засим последовал анонс долгожданного перезапуска MechWarrior — правда, уже в формате условно-бесплатной многопользовательской игры. Но, если поглядеть на итоги бета-тестирования, она оказалась вполне достойной наследницей славы MechWarrior. Так что старушка франшиза еще поборется. ■

Сейчас в мире MechWarrior Online идет 3050 год, то есть не за горами начало вторжения Кланов.

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

ИНТЕРВЬЮ С БЛЭЙНОМ ЛИ ПАРДУ





Хоть франшиза BattleTech появилась и прославилась благодаря играм, историю ее вселенной развивали не столько они, сколько книги. Мы связались с Блэйном Ли Парду, одним из ведущих авторов сериала, и расспросили его о том, как дело шло.

В мультимедийных проектах вроде «Звездных войн» или «Звездного пути» со временем частенько накапливается масса противоречий между источниками, и вселенная перестает казаться цельной. Авторам BattleTech удалось этого избежать. В чем секрет?

Во-первых, история BattleTech с самого начала была отлично проработана, и все авторы имели доступ к своеобразной энциклопедии по вселенной. Во-вторых, FASA никогда не пускали дело на самотек и внимательно следили за тем, как развивается их мир. Все сюжеты заранее подгонялись под основную хронологию.

Хотя кое-какие детали все же приходилось менять задним числом. Например, сперва считалось, что на планете может жить всего один отряд мехов, потому что они очень редкие и ценные, а запчасти для них добывали из подбитых вражеских машин. Потом это изменили.

А насколько тесно вы сотрудничали с другими авторами книг по BattleTech?

Раз на раз не приходился. По-настоящему как одна команда мы работали над циклом «Закат Кланов» (*серия, рассказывающая о финале вторжения Кланов во Внутреннюю сферу.* — Прим. «Игромании»). Мы встречались, планировали развитие истории, обменивались идеями. Открывал серию мой роман «Дорога исхода» — о том, как силы Внутренней сферы узнали координаты родных планет Кланов. Сперва мы придумали захват корабля с картами звездных путей, но это выставляло Кланы слишком неосторожными. Тогда появилась идея ввести предателя, и все ее мигом одобрили. Я спросил у Майкла Стэкпола, какой клан мы уничтожим, он предложил Дымчатых Ягуаров, и я сделал предателя оттуда родом. Примерно так мы и работали.

Что изменилось, когда права на вселенную перешли к компании WizKids?

Она предоставила авторам куда больше свободы, чем FASA. Когда я взялся за книгу Surrender Your Dreams, в WizKids мне просто сказали: «Напиши три повести, действие которых будет разворачиваться за границами Республики».

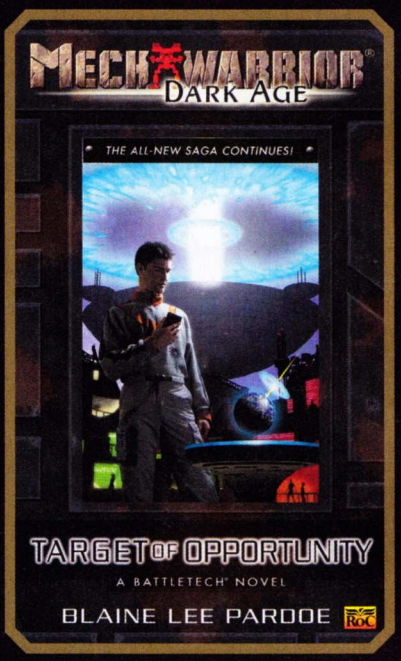
Как считаете, что помешало проекту MechWarrior: Dark Age добиться такого же успеха, как исходная BattleTech?

Я так думаю, что MechWarrior: Dark Age изначально неверно позиционировали. Фанатам старой игры, по сути дела, сказали: «Забудьте обо всем, что знали раньше. Это новая вселенная, и она лучше, чем прежняя. Любимые вами мир и игровая система умерли. Смиритесь». Естественно, поклонники отвернулись от новой игры, и век Dark Age оказался недолог. Следовало бы учесть пожелания фанатов и не навязывать изменения, которые им не по вкусу.

Мне MechWarrior: Dark Age понравилась. Когда хочется отдохнуть от сложных варгеймов, я в нее время от времени играю и собрал внушительную армию. Что особенно приятно, в Dark Age я могу сразиться даже со своим ребенком.

Майкл Стэкпол упоминал, что перед тем, как описывать сражения мехов, разыгрывал их с помощью варгейма. А вы привлекали игры во время работы над книгами?

Да, я тоже так поступал. В моих романах вы мехов, выделывающих, скажем, приемы кун-фу, не увидите. Но все-таки игра и книга — это две большие разницы, и далеко не все поклонники это понимали. Хардкорные фанаты варгейма то и дело критиковали книги за то, что в них случались вещи, идущие вразрез с правилами. Но ведь это нормально! То, что уместно в игре, далеко не всегда будет хорошо смотреться на страницах романа.



Среди государств Внутренней сферы нет идейного наследника России. А вот Кланы Советский Союз напоминают, да и основал их человек с русской фамилией. Значит ли это, что прототипом послужила наша страна?

Положим, многие современные государства — та же Индия — не имеют аналогов среди великих держав Внутренней сферы. По-моему, потомки русских в мире BattleTech оказались среди граждан Лиранского содружества и Федерации солнц. Вообще, на рабочих встречах, тех, где я был, про связь России и Кланов ничего не говорили. Лично мне их прообразом всегда представлялись монголы, но, если подумать, в вашем предположении тоже что-то есть. ■

НА ТЕМНОЙ СТОРОНЕ F2P

Путешествие в страшный, пугающий и жестокий мир бесплатных игр

Игровая индустрия на всех парах мчится в светлое бесплатное будущее. Бесплатные игры стали нормой, — когда **The Elder Scrolls Online** и **WildStar** заявили, что собираются продавать игрокам подписку, им заранее предрекли провал. Платное ММО? Да где это слыхано! Но вот парадокс: несмотря на полное торжество free-to-play, отношение к нему до сих пор очень настороженное, а порой и откровенно враждебное.

В этой статье мы решили выяснить, почему так происходит. Мы совершим путешествие на темную сторону бесплатных миров, узнаем, в чем секрет их успеха, поговорим об особенностях геймплея и геймдизайна, а также познакомимся с теми приемами и уловками, которые используют разработчики для облегчения карманов игроков.

В этом тексте будет мало примеров и названий конкретных игр. Многие вещи, о которых пойдет речь, совершенно не доказуемы, и их существование не признает ни один разработчик. Но, возможно, эта статья поможет вам сохранить нервы и лучше понять то, на каких принципах строятся взаимоотношения разработчиков и рядовых игроков бесплатных ММО.

Пару лет назад выход платного SWTOR вызывал гордость: платные игры не сдаются! Сегодня выход платного The Elder Scrolls Online вызывает скорее недоумение: все равно бесплатным сделают, так зачем огород городить?

Богатая родословная

Первые онлайновые игры, появившиеся еще в семидесятых годах прошлого века, были бесплатными. Заработать на них было просто невозможно: интернета еще не существовало, компьютеры соединялись либо проводами, либо по телефону, а междугородняя связь стоила немало. Поэтому такие игры писались энтузиастами и процветали в основном в локальных сетях студенческих городков, где и заслужили себе первую дурную репутацию. Еще бы, сколько сессий было провалено по их вине, и не сосчитать!

Однако до идеи, что на раздаче игр задаром можно неплохо заработать, игровая индустрия додумалась только в XXI веке. Что интересно, идею эту разра-

```
*** Castle Mistamere and the Midgaard Zoo came from SillyMUD and are
slightly more difficult than the others.

Good luck!


<18H 107M 101V> transport crystal
The room shimmers slightly and fades from view.
When your vision clears, your surroundings are different.
Entrance to the Crystal Caves
You are standing at the entrance to a cave to the west.  There is a
sign carved in the crystal near the entrance. There are also several
comfortably-cushioned benches here, and a poster has been placed next to
them.  The poster explains that this room is especially advantageous for
resting in between fights and the benches have been donated for your
comfort and convenience by the Newbie Helpers club. There is a Frobozco
Magic Hole on the ground here, leading back to your hometown.
Obvious exits: W
A large sign is posted here.  It looks important.

A small stone water fountain gurgles merrily.
Your guildmaster is standing here.  Don't attack her -- learn from her.

<18H 107M 101V>
```

В первых бесплатных MMO графика была как в романе «Война и мир» — сплошной текст и даже без картинок. Но зависимость они вызывали не хуже современных «танчиков».

В БЕСПЛАТНЫХ ОНЛАЙНОВЫХ ИГРАХ ПЕРЕД РАЗРАБОТЧИКАМИ ВСТАЛА СОВЕРШЕННО ИНАЯ ЗАДАЧА: НАЛАДИТЬ КОНТАКТ С КАЖДЫМ ИГРОКОМ – ПЕРСОНАЛЬНО! – И УБЕДИТЬ ЕГО ПОТРАТИТЬ ДЕНЬГИ

MapleStory определил облик современных бесплатных игр. Несмотря на свой почтенный возраст, игра до сих пор чувствует себя превосходно.

ботчикам подсказали… пираты. В конце девяностых годов появились первые действительно массовые MMORPG — **Ultima Online**, **EverQuest**, **Asheron's Call**. Официальные серверы были платными, но даже там игроки могли нелегально купить у голд-фармеров игровую валюту и ценные предметы. На пиратских же серверах царил форменный free-to-play: никакой подписки, знай только покупай у админов разные игровые плюшки. Разработчики посмотрели на эту вакханалию и вместо того, чтобы дать пиратам бой, решили перенять у них полезный опыт.

В 2001 году выходит браузерная ролевая игра **RuneScape**. Делалась она двумя братьями-студентами, которые жили и работали в доме родителей. Братья понимали, что конкурировать с гигантскими компаниями им будет проблематично, и решили начать суровый демпинг. Чтобы поиграть в сверхпопулярный тогда EverQuest, надо было заплатить $29,99 за компакт-диск и добавлять еще по $12,95 каждый месяц. Asheron's Call стоил чуть дешевле — $19,95 за диск и абонентка $9,95. Маленький браузерный RuneScape с графикой времен египетских пирамид на их фоне выглядел бледно, зато в него можно было играть бесплатно, а пять баксов в месяц давали доступ к вдвое большему игровому миру и новой порции квестов. Сегодня такая схема называется «фримиум».

Через два года собранный на коленке RuneScape начал приносить доход в два миллиона фунтов ежегодно, а студия Jagex превратилась в солидную контору из 29 человек. Очень скоро счет аудитории пошел на миллионы, и по сей день RuneScape с ее более чем 200 миллионами учетных записей держит мировой титул самой популярной бесплатной игры.

Как раз через пару лет после релиза RuneScape в Корее вышел двухмерный ролевой платформер **MapleStory**, который тоже живет и здравствует до сих пор. В игре не было никаких ограничений по контенту, никакой абонентской платы, зато присутствовал богатый игровой магазин — сегодня эта схема привычна всем. Игру нельзя считать первенцем free-to-play, но именно успех MapleStory можно назвать точкой отсчета, знаменующей начало современного бума бесплатных игр.

СОРТА БЕСПЛАТНОГО

В огромной куче терминов, определяющих бесплатные игры, может запутаться даже подкованный игрок, так что проведем краткий ликбез. Итак, бесплатные игры — это free-to-play, или, сокращенно, f2p. Они разделяются на два типа. Первый тип — «чистый» free-to-play на базе микроплатежей, когда весь контент доступен каждому игроку. Второй тип называют Frimium (фримиум), или гибридной моделью, или же условно-бесплатными играми. Раньше их называли Shareware, но, так как несведущие домохозяйки боялись таких страшных слов, в наше время западные маркетологи ввели в обиход слово «фримиум», от слов «фри» (бесплатно) + «премимум» (премиальный). Условно-бесплатными играми можно пользоваться с некоторыми ограничениями — это может быть ограничение по времени, по контенту или по возможностям.

ИГРЫ КАК НАУКА

Можно долго перечислять причины, по которым бесплатные игры стали популярны, и все же один факт стоит выделить особо: только с появлением free-to-play разработчики смогли применить в играх научный подход. Раньше игры были бизнесом, в лучшем случае — искусством. Никто не мог придумать рецепт успешной игры, вычислить процент интересности геймплея или создать уравнение увлекательного сюжета. Приходилось двигаться наугад, а затем лишь смиренно ожидать реакции игроков.

Но в бесплатных онлайновых играх перед разработчиками встала совершенно иная задача: наладить контакт с каждым игроком — персонально! — и убедить его потратить деньги. Эти деньги

Тех, кто вкладывает в игру много денег, называют «китом». Этот термин появился в Лас-Вегасе, куда часто приезжали богатеи, играющие по очень крупным ставкам. Охота на китов — любимое занятие всех разработчиков бесплатных MMO.

ИГРА БЫЛА НАСТОЛЬКО ТУПОЙ, НАСКОЛЬКО ЭТО ТОЛЬКО ВОЗМОЖНО. В НЕЙ МОЖНО БЫЛО ВЫПОЛНЯТЬ ТОЛЬКО ОДНО ДЕЙСТВИЕ – КЛИКНУТЬ МЫШКОЙ ПО ИЗОБРАЖЕНИЮ КОРОВЫ, КОТОРАЯ ПРИ ЭТОМ ГОВОРИЛА: «МУ-У-У-У»

выступали в качестве обратной связи: по уровню доходов можно было четко следить за правильностью или ошибочностью решений.

И вот тут-то наука оказалась на своем месте. Выяснилось, что глядящим в монитор человеком можно манипулировать ничуть не хуже, чем собачкой Павлова. Зажглась лампочка — у игрока закапали слюни, зажглась другая — он побежал с деньгами к банкомату... Кому-то может показаться, что это сравнение преувеличено. Мол, игроки не собачки, так просто ими манипулировать нельзя!

Можно, и еще как. Приведем в качестве примера известный случай. Началось все с небольшого скандала на конференции GDC 2010. Инди-разработчики всю неделю позорили создателей социалки **FarmVille**, которая находилась тогда на пике популярности, — по их мнению, геймдизайнеры **Zynga** просто разводили ничего не соображающих игроков на деньги. В конце концов FarmVille выиграла звание лучшей социальной игры года, а вице-президент Zynga Билл Муни не упустил случая намекнуть, что инди-разработчики суть неполноценные индивиды, и если кто из них хочет прекратить заниматься ерундой и начать зарабатывать настоящие деньги — пусть подают заявления, может, они их и возьмут по доброте душевной.

После такого вся инди-братва стала ненавидеть FarmVille еще больше, а самого Муни в разговорах начали упоминать не иначе как «засранец из FarmVille». Долго тлевшая вражда между создателями традиционных игр и служителями культа free-to-play превратилась в бурный холивар, который захватил всю конференцию. Одним из наиболее ярых

Так уж получилось, что FarmVille (в России более известен ее клон «Веселый фермер») стала олицетворением всей индустрии социальных игр. Но чем выше статус, тем больше сыплется шишек.

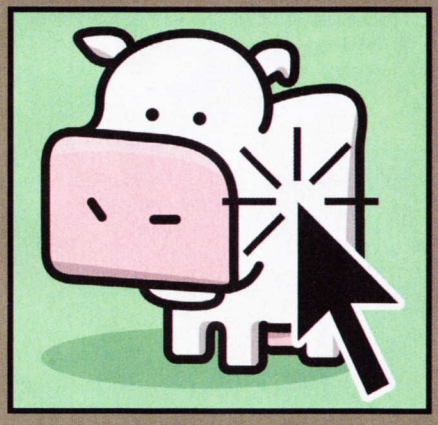
противников социалок оказался Ян Богост, который поносил их в многочисленных интервью, а затем решился на интересный эксперимент — запустил на Facebook шуточную социальную игру **Cow Clicker**, то есть «Кликни коровку».

Игра была настолько тупой, насколько это только возможно. В ней можно было выполнять только одно действие — кликнуть мышкой по изображению коровы, которая при этом говорила: «Му-у-у-у». Щелкать можно было раз в шесть часов, но за деньги срок можно было сократить. Вот и все.

Первые посетители, разумеется, знали, что это была пародия на тупые социальные игры, и с удовольствием поддерживали затею — хвалили автора, рекламировали проект среди знакомых... Об игре написала пресса. А затем... затем в Cow Clicker начали заглядывать настоящие игроки. Они всерьез кликали по коровам, заводили друзей (чтобы получать и их клики тоже), даже вносили деньги, чтобы установить рекорды. Некоторые замечали, что геймплей несколько однообразен, и слали автору свои идеи по улучшению игры.

Вместо того чтобы выполнять их пожелания, Богост ввел в продажу премиальную корову — зеркальную копию обычной, только ценою в 20 баксов. Когда стало ясно, что шутка начала заходить слишком далеко, Ян устроил на сайте «коровопокалипсис», и все коровки вознеслись на небо. Набирать клики можно было как и раньше, только уже без коровок и без их милого мычания. Многие игроки обиделись, требовали

До некоторых пор бесплатные игры жили на положении бедных родственников, особенно на Западе. Но успех таких проектов, как League of Legends, доказал, что на бесплатных играх можно зарабатывать не просто большие, а очень большие деньги.



До своей эпичной кончины Cow Clicker набрала аудиторию в пятьдесят с лишним тысяч пользователей.

вернуть «как было», обвиняли автора, что он испортил хорошую игру, и грозились уйти.

Но Ян Богост уже выполнил свою задачу — наглядно показал, что бесплатная игра может существовать даже без геймплея и что можно буквально «хакнуть» мозг человека, начав эксплуатировать особенности человеческой психологии для заработка денег. И это не то чтобы плохо само по себе — плохо становится тогда, когда «хак» мозга и вытягивание денег становится единственной целью разработчика.

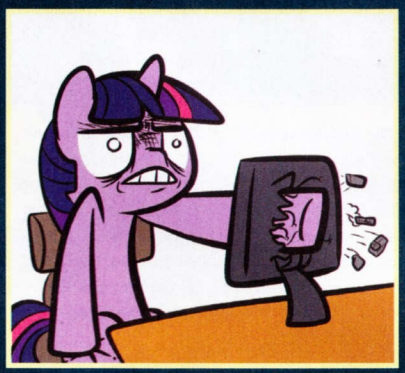
ДОБРОВОЛЬНО И С ПЕСНЯМИ

Есть старый анекдот. Поспорили как-то американец, англичанин и русский, кто сумеет заставить кошку есть горчицу. Американец, не мудрствуя, хватает кошку за шкирку и начинает засовывать горчицу ей в пасть. «Это же насилие!» — протестует русский. Англичанин положил горчицу между двумя кусками колбасы. «Да это же обман!» — возмущается русский. Затем берет горчицу и мажет у кошки под хвостом. Та дико орет, мечется по комнате, а затем скрючивается и начинает вылизывать горчицу языком. «Обратите внимание: добровольно и с песнями!» — подводит итог довольный русский.

Подобно этому русскому из анекдота, создатели бесплатных игр не очень любят обман и насилие, предпочитая заставлять игроков расставаться со своими деньгами совершенно добровольно.

Главным залогом хорошей прибыли является возможность совершать импульсивные покупки. Идеалом для любого разработчика является ситуация, когда деньги со счета снимаются одной кнопкой — увидел, нажал, купил. К сожалению, большая часть современных платежных систем надежно ограждает игроков от искушения: пока введешь все данные с кредитки или оформишь перевод электронных денег, пройдет немало времени. Мозг успевает не раз обдумать, а так ли уж нужна эта покупка и не стоит ли потратить деньги более разумным путем.

Поэтому разработчики начали использовать игровую валюту. Вы видели игры, где цены указывались в реальных деньгах? Их единицы, потому что использовать игровые деньги гораздо выгоднее. Во-первых, их можно продавать



ВЕРНОЙ ДОРОГОЙ

К сожалению, манипуляции игроком не проходят бесследно. Опрос, проведенный в Японии среди пользователей бесплатных игр, выявил удручающую статистику: 60% всех игроков недовольны сделанными покупками. Более 45% заявили, что в будущем будут тратить меньше денег, а около 40% категорично заявили, что больше разработчики не получат от них денег вообще. С точки зрения одной игры это ерунда, уйдут одни — придут другие. Но с точки зрения индустрии это проблема. Разработчики жалуются, что привлекать игроков становится все сложнее и дороже, реклама теряет эффективность.

Выход один — прекратить давить на психику и начать делать качественные игры. К счастью, все к тому и идет. Все началось с браузерок и социалок за три копейки, а теперь индустрия бесплатных MMO доросла и до проектов AAA-класса, количество которых растет с каждым годом. Некоторые даже начали замахиваться на небольшие революции (вспомним EverQuest Next). Так что за будущее free-to-play можно почти не беспокоиться.

Ян Богост признается, что создание Cow Clicker увлекло его куда больше, чем того заслуживал этот шуточный проект. Разработчик с трудом удержался, чтобы не начать его развивать, — добавить, к примеру, коров-вампиров, коров-оборотней и даже коровьего Ктулху.

со скидками и бонусами, давая лишний стимул потратить больше денег, чем вы собирались изначально. Во-вторых, с помощью виртуальной валюты становятся возможными те самые покупки с помощью одной кнопки, а в-третьих, тратится такая валюта очень легко, так как мозг просто не воспринимает ее как реальную ценность.

Этот феномен известен уже давно. Люди очень неохотно расстаются с наличными деньгами, потому что процесс их передачи наглядно показывает, что они теряют. Зато деньги с кредитки или электронного счета тратить куда легче — ну, пара цифр на счете поменялась, ерунда. С виртуальной же валютой люди, как показала практика, расстаются еще проще.

Чтобы дополнительно облегчить этот процесс, разработчики специально делают так, чтобы единицы виртуальных денег не совпадали с реальными и не были кратны им. Это сделано для того, чтобы игроку сложнее было вычислить реальную стоимость сделки. Нельзя допустить, чтобы тысяча золотых равнялась тысяче рублей! Лучше пусть 3500 золотых стоят, скажем, 220 рублей. Пока подсознание человека с калькулятором судорожно пытается вычислить, во сколько же реально обойдется ему чудомеч за тысячу золотых, руки уже успеют нажать на заветную кнопку «Купить».

РАЗРАБОТЧИКИ СПЕЦИАЛЬНО ДЕЛАЮТ ТАК, ЧТОБЫ ЕДИНИЦЫ ВИРТУАЛЬНЫХ ДЕНЕГ НЕ СОВПАДАЛИ С РЕАЛЬНЫМИ И НЕ БЫЛИ КРАТНЫ ИМ

Ученые говорят, что легче всего таким манипуляциям поддаются люди в возрасте до 25 лет. У них еще не закончила формироваться область мозга под названием префронтальный кортекс, находящаяся сразу за лобной костью. Префронтальный кортекс помимо прочего отвечает за оценку последствий своих поступков, и, пока он не созрел, его работу приходится выполнять другим частям мозга. Вот только справляются они с этой работой из рук вон плохо, поэтому молодые люди физиологически более склонны к необдуманным, импульсивным действиям.

Хотя возраст не играет решающую роль. Социальные и экономические факторы оказываются куда важнее степени развития долей мозга: так, например, для бесплатных казуалок самой вкусной аудиторией является вовсе не молодежь, а женщины в возрасте — скучающие в офисах секретарши или домохозяйки, у которых нет проблем с деньгами, зато есть другая проблема: куда же потратить кучу свободного времени.

ВЫБОР НА ЗАВИСТЬ

Вы хотите новые классы и подземелья, а разработчики штампуют новые косметические приблуды — шапки-костюмы, петов, анимации и прочее. Знакомая ситуация? Этому есть простое объяснение. Люди любят выделяться из толпы и сильно завидуют тем, кому это удалось. Эти древние, как мир, чувства служат разработчикам надежным источником прибыли.

Причем зависть стоит дороже желания выпендриться. В одном из исследований ученые опросили две группы людей, сколько они готовы заплатить за новенький iPhone. Первая группа просто хотела купить телефон, а у второй груп-

В отличие от собаки Павлова, нам сильно повезло. Дай разработчикам волю, они с удовольствием бы привязали игроков к креслу, навтыкали электродов и начали бы ставить эксперименты.

ЕСЛИ БРОСИТЬ ЛЯГУШКУ В КИПЯТОК, ОНА ВЫПРЫГНЕТ, СОКРАТИВШИСЬ СРАЗУ ВСЕМ ТЕЛОМ ОТ ИСПЫТАННОГО ТЕМПЕРАТУРНОГО ШОКА. НО ЕСЛИ МЕДЛЕННО НАГРЕВАТЬ ВОДУ – ЛЯГУШКА СВАРИТСЯ ЗАЖИВО

пы были друзья, которые уже обзавелись этими девайсами. Выяснилось, что вторая группа готова заплатить больше — исключительно потому, что испытывала чувство зависти!

Поэтому в бесплатных играх так много косметических плюшек: сначала одни пытаются выделиться на фоне других, затем вторые начинают завидовать первым, и пошло-поехало. Чем больше выбор, тем больше шанс, что игрок найдет что-то на свой вкус. И чем дольше он выбирает, тем большую сумму он готов будет заплатить. Поэтому расширение ассортимента магазина — первейшая задача всех разработчиков бесплатных MMO.

Однако у каждой медали есть и обратная сторона. Большой ассортимент игрового магазина может просто отпугнуть начинающего игрока — мол, ни фига вы тут наворотили, без доната небось и играть нельзя! Поэтому есть игры, которые поступают ровно наоборот. К примеру, в сверхпопулярной бесплатной казуалке **Candy Crush Saga** нет игровой валюты, куцый магазин, который к тому же еще и поискать надо, а новичок вообще не сможет потратить в игре ни копейки.

Зато после нескольких десятков уровней ему предложат заплатить за продолжение. Можно извернуться и не платить, но сумма настолько смешная, что большинство платит. И только затем уже игра начинает осторожно тянуть из игрока деньги: лишняя жизнь, лишний бонус. Средний уровень трат — всего три доллара, но только в США игра собирает более $600 тысяч каждый день.

Candy Crush Saga хорошо иллюстрирует принцип «лягушка в кипятке», которому следуют все создатели бесплатных игр. Если бросить лягушку в кипяток, она выпрыгнет, сократившись сразу всем телом от испытанного температурного шока. Но если медленно нагревать воду — лягушка сварится заживо.

Также и игрок. Если сразу сказать ему отдавать часы, бумажник и телефон, он просто сбежит. Поэтому переход из бесплатной зоны в платную стараются сделать как можно более постепенным и незаметным. Сначала никакого принуждения, никакого Pay2Win, только личный скилл и честная игра. А уж затем, когда втянется, можно будет и в кипяточек...

ТРЕНИРУЕМ СИЛУ ВОЛИ

Человек, склонный к импульсивным покупкам, — находка для разработчика. А что делать с теми, кто не желает расставаться с деньгами? Как показали исследования, сила воли у человека подобна мускулу: если постоянно ее нагружать, она устанет и откажется работать до тех пор, пока не отдохнет. А если продолжать ее нагружать, можно заработать серьезный стресс. Ученые провели эксперимент. В комнате разложили подносы с горькой редькой и шоколадным печеньем. Одной группе испытуемых есть печенье запретили: они грустно глядели на вкусные печенюшки, некоторые даже нюхали их. Но есть им можно было только редьку. Второй же группе разрешили есть что угодно, и те радостно слопали все вкусности подчистую. После этого обеим группам предложили сыграть в несколько игр, требовавших от их участников изрядного терпения. Оказалось, что первая группа сдалась в два раза быстрее: пытка редькой истощила запасы самоконтроля. Те же, кто наелся печенья, благодушно встречали все вызовы, которые бросала им игра.

Именно на этой особенности психологии человека основан геймплей большинства бесплатных игр. Однообразный гриндинг и долгая прокачка призваны истощить ресурсы силы воли, сделать игрока более сговорчивым. А если будет упираться, заработает стресс! Неудивительно, что многие игроки ненавидят бесплатные игры всей душой.

Какие можно дать советы? Во-первых, садитесь играть сытым, довольным, будучи в гармонии с собой и миром. А во-вторых, поменьше думайте о результатах и просто наслаждайтесь процессом. Потому что, если нет удовольствия от процесса, может, стоит заняться чем-то другим?

ЗАВИСТЬ СТОИТ ДОРОЖЕ ЖЕЛАНИЯ ВЫПЕНДРИТЬСЯ

ЛОВКОСТЬ РУК

Впрочем, махинации с валютой и игра на особенностях психики — это сравнительно честный способ отъема денег. Есть и более циничные методы. Например, цикличный баланс. Этот трюк придумали еще в платных MMO, но и в бесплатных он прижился как нельзя лучше. Суть цикличного баланса — в периодическом завышении характеристик юнитов или персонажей, как старых, так и только что введенных в игру.

Игроки получают новую палку-нагибалку, и желающие получить ее как можно скорее должны заплатить деньги, например, для ускорения прокачки. Подождав, пока «нагибалка» разойдется по

Candy Crush Saga взяла идеи Lines, которыми увлекались секретарши еще пятнадцать лет назад, и сделала мобильный хит, приносящий миллионы. Стоило лишь подобрать грамотную схему монетизации.

рукам и ее получат все желающие, ее нерфят (ослабляют), и на трон возносится новый «царь горы». У всех появляется новая цель для прокачки, все рады. Это напоминает бесконечный бег белки в колесе, коим, по сути, и является.

Другим способом стимулировать игрока к прокачке чего-то нового может стать сознательное ухудшение геймплея. Создатели обычных игр стараются сделать игрока полностью счастливым, чтобы все были довольны, никто не нагибал и каждый имел бы свою изюминку. Однако если человека все устраивает, то за что он будет платить деньги? Поэтому в бесплатных MMO у игрока намеренно стараются создать легкий дискомфорт.

От очевидных причин дискомфорта (медленной прокачки, необходимости гриндинга) можно откупиться деньгами, однако наиболее коварные игроделы могут сделать такой дискомфорт фундаментальной частью геймдизайна, особенно в PvP-играх. Есть распространенное заблуждение, что баланс — вещь относительная, если сделать всех слабыми, то даже середнячки станут чемпионами.

И хотя в этом есть свой резон, на практике вполне можно сбалансировать игру так, чтобы у каждого был изъян, который мешал бы получать удовольствие от игры даже при получении превосходства над врагами. Такой подход не приносит прибыли напрямую, зато позволяет стимулировать игрока на новые поиски собственной игровой ниши, в которой он будет чувствовать себя в своей тарелке.

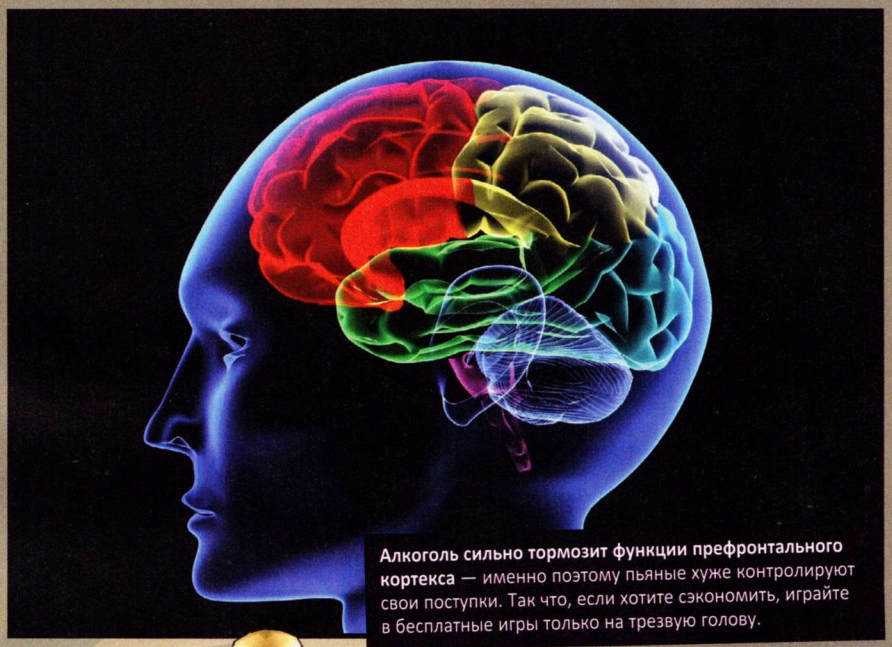
ЕСЛИ ЧЕЛОВЕКА ВСЕ УСТРАИВАЕТ, ТО ЗА ЧТО ОН БУДЕТ ПЛАТИТЬ ДЕНЬГИ?

Еще один трюк — «откусывание пальца по локоть». Игроку предлагают заплатить за преодоление некоего барьера. Недорого. А затем ставят перед ним еще барьер. Получается неудобная ситуация: вроде бы уже заплатил, не пропадать же добру. И человек снова платит, а ему подсовывают еще один барьер. Прыгайте на здоровье! Очень любила баловаться этим приемом Zynga — сделает развитие базы зависящим от уровня центрального строения, и приходится платить. Вот только нигде не указано, что очень скоро развитие базы упрется в очередное ограничение, снять которое выйдет уже подороже. Или плати до конца, или теряй уже вложенные деньги.

Это очень действенный прием, который применяют многие разработчики, просто не у всех хватает духу действовать столь же нагло. Например, в **Puzzle & Dragons** действуют мягче: игрок старается, пыхтит, убивает тонны монстров, доходит до босса… и тут оказывается, что для его убийства надо вложить чутка деньжат. И вот перед игроком ставится задача: потерять несколько часов игры зазря или внести на счет скромное пожертвование. А свое время, в отличие от времени разработчиков, игроки ценят куда больше, потому цена начинает казаться им вполне подходящей.

Схема до того хороша, что ее можно встретить в самых приличных MMO, правда, в еще более смягченном виде. Так, в War Thunder после боя можно купить премиум на неделю, получив дополнительную награду за весь предыдущий

ЕЩЕ ОДИН ТРЮК — «ОТКУСЫВАНИЕ ПАЛЬЦА ПО ЛОКОТЬ». ИГРОКУ ПРЕДЛАГАЮТ ЗАПЛАТИТЬ ЗА ПРЕОДОЛЕНИЕ НЕКОЕГО БАРЬЕРА



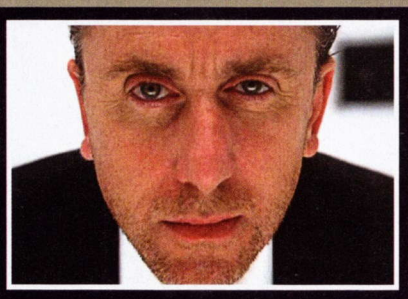
Алкоголь сильно тормозит функции префронтального кортекса — именно поэтому пьяные хуже контролируют свои поступки. Так что, если хотите сэкономить, играйте в бесплатные игры только на трезвую голову.

Мозг — штука таинственная, но местами очень предсказуемая. Например, мы точно знаем, что ваши глаза только что поехали сикось-накось. А ведь это один из самых элементарных «хаков» мозга.

день, «задним», что называется, числом. После удачно проведенной серии боев бонус получается очень внушительным, так что удержаться непросто.

ДЕЛО ТРУБА!

Наверняка почти каждый поклонник бесплатных игр хоть раз в жизни задавался вопросом: почему проект не становится лучше? Казалось бы, всем ясно, что нужно фанатам, садись и делай, — но разработчики почему-то упорно продолжают заниматься какой-то ерундой. Одни считают, что разработчики — идиоты и не видят очевидных вещей, другие догадываются, что они сами чего-то не понимают, третьи полагают, что разработчики и рады бы сделать все как надо, но не могут.



ОБМАНИ МЕНЯ

Трюки и уловки — это, конечно, очень интересно, но как насчет подтасовки цифр, мухлежа и неслучайных случайностей? Ведь многие игроки свято верят, что разработчики не брезгуют опускаться до прямого обмана пользователей, благо проверить это невозможно.

Здравый смысл подсказывает, что это не более чем заблуждение, — любят люди придумывать всякие «теории заговора», что тут поделаешь. Создатели успешных игр дорожат своей репутацией, так зачем ею рисковать? И все же стоит вспомнить известную поговорку: «Если вы параноик, это еще не значит, что за вами не следят».

Расскажем об одном случае, произошедшем в 2011 году в Южной Корее. Любители ММО знают, что во многих играх проводятся лотереи: покупаем какой-нибудь сундучок и надеемся, что из него выпадет что-то ценное. Все происходит в игре, поэтому подобные действия не подпадают под действие закона об азартных играх и разработчикам не требуется приобретать соответствующую лицензию. Вот только игровая валюта стоит реальных денег и суммы через эти «ненастоящие» лотереи прокручиваются такие, что и настоящие позавидовали бы.

В один прекрасный день правительственное рейтинговое агентство Game Rating Board решило навести порядок и потребовало от разработчиков раскрыть все формулы, по которым происходит расчет шансов и определение победителей, чтобы разобраться, наконец, можно ли подвести игровые лотереи «под статью». И что бы вы думали? Вся корейская игровая индустрия, образно выражаясь, послала свое любимое государство с его запросами куда подальше.

Даже крупнейшие издатели, такие как NCsoft, NHN и Mgame, отказались раскрывать секреты игровой механики. Это еще не значит, что разработчики мухлюют с шансами, но если уж компании идут даже на конфликт с правительством, чтобы сохранить тайну, — значит им как минимум есть что скрывать.

РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ДЕЛАЮТ ИГРЫ ЛУЧШЕ ПОТОМУ, ЧТО ПРОСТО ЭТОГО НЕ ХОТЯТ

Эту проблему замечают не только игроки. Например, одна из основательниц игрового портала Kongregate Эмили Грир тоже склонна к критике создателей f2p-игр. Она считает, что они тратят слишком много сил на привлечение новых пользователей, но уделяют мало внимания тому, чтобы удержать их в игре, — развитию PvP, битвам кланов, новым режимам.

И никому даже в голову не приходит, что причиной может быть вполне очевидная вещь: разработчики не делают игры лучше потому, что просто этого не хотят. На первый взгляд эта мысль кажется совершенно безумной, но... Чтобы все объяснить, придется начать издалека.

Онлайновые игры могут работать в двух режимах, назовем их условно «труба» и «отстойник». Схема «отстойника» направлена как на привлечение новой аудитории, так и ее удержание. Схема «трубы», напротив, нацелена на пропускание через себя максимального потока пользователей, но при этом не уделяет внимания удержанию игроков.

Первый вариант позволяет накопить большую базу играющих фанатов, которая может делать массу полезных вещей: поддерживает социальные функции игры (кланы, игровые сообщества),

World of Warcraft может позволить себе бесконечно снабжать игроков контентом. Но современным бесплатным ММО приходится выкручиваться и искать другие схемы заработка. Быть слишком разборчивыми в методах им просто не по карману.

ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКА БЕСПЛАТНОЙ ММО САМ ПО СЕБЕ ИГРОК НЕ ТАК ВАЖЕН. ВАЖНО, СКОЛЬКО ОН ЗАПЛАТИТ

КАЖДЫЙ ЧЕЛОВЕК — КАК ХОДЯЧАЯ СТОДОЛЛАРОВАЯ БАНКНОТА

привлекает новичков, распространяет информацию об игре. Вдобавок фанаты представляют собой самую стабильную и активную аудиторию. Эта схема отлично подходит для платных игр, где каждый человек — как ходячая стодолларовая банкнота. Ярким примером служит World of Warcraft, где после достижения максимального уровня игра только начинается.

С бесплатными же играми все сложнее. Вот набрали мы толпу фанатов, и что дальше? А дальше выясняется, что полностью довольных фанатов не бывает, бывают только полностью недовольные. Так как всем угодить проблематично, то с каждым обновлением количество недовольных все растет, а получаемая от них прибыль падает.

В платных играх эта проблема не так остра. Если человеку начинает надоедать игра, он скорее перестанет платить за подписку и не будет месяцами копить злость на разработчиков. Да и с недовольными там расправляются быстро: не заплатил за подписку, отключили доступ на форумы и в игру. Фанат же бесплатной игры может уже полгода как перестать играть, но при этом регулярно изводить всех своим нытьем, публикуя за день на форуме больше гневных сообщений, чем иной казуал напишет за целый год. Чистый пруд, в котором плещутся довольные пользователи, с помощью таких игроков начинает приобретать явно ощутимый болотный запах…

Кроме того, для разработчика бесплатной ММО сам по себе игрок не так важен. Важно, сколько он заплатит, и эта сумма связана с проведенным в игре временем лишь косвенно. Не будем занудствовать и использовать аббревиатуры в духе LTV, ARPU или фразы «аппроксимация функции плотности распределения Парето», просто скажем, что для каждой игры есть средняя сумма, которую игроки готовы заплатить: если верить исследованиям, для США это порядка 60 долларов, а для России в два раза меньше, около тысячи рублей. Сверх этого платят очень немногие, и чем ближе человек подошел к «лимиту», тем меньше шансов вытянуть из него дополнительные деньги. Так что ветераны, по сути, самая непривлекательная с точки зрения монетизации аудитория. Они уже все прокачали, все видели.

Разумеется, разработчики заинтересованы в удержании игроков, но лишь до какого-то момента: по статистике от упомянутого выше портала Kongregate, пользователи, посетившие игру более 50 раз, дают на 3000% больше прибыли, чем зашедшие десяток раз казуалы, хотя число последних может составлять до 98% от общего числа игроков.

Но есть и верхняя планка. Сам игрок может считать, что он только-только перестал быть нубом, вся игра для него еще впереди, а разработчики считают, что ему давно пора на покой. Тут-то и начинается взаимное недопонимание и обиды. Человек заплатил деньги, хочет играть дальше, но его перестают должным образом стимулировать, так как считают отработанным материалом.

Поэтому в режиме «трубы» разработчики просто перестают ставить перед собой задачу удержать игроков в долгосрочной перспективе. Вместо этого они завлекают его внимание, вытягивают максимум денег, а затем сбрасывают за борт. Аудитория фанатов не успевает собраться, застояться и «забродить» негативом, ей просто не хватает критической

СТРУЯ СВЕЖИХ ИГРОКОВ ИЗ «ТРУБЫ» РАЗГОНЯЕТ ЗАСТОЯВШИЕСЯ ВОДЫ «ОТСТОЙНИКА», СМЫВАЯ НЕДОВОЛЬНЫХ В КАНАЛИЗАЦИЮ

Planet War, она же Light of Nova, — типичный представитель «трубы». Начинается все хорошо: олдскульный геймплей, текстовые квесты, развитие империи. К сожалению, очень скоро выясняется, что, кроме бодрого старта, в игре, собственно, ничего и нет.

Косметические фишки
От 300 у.е. в месяц
Никакого влияния не геймплей
Важен только скилл
Акция
Экономия времени
FREE Играй бесплатно F2P
Никто и не узнает
Это все делают
Честная игра
Адреналиновый экшен
Заплати всего разок
Любые системы оплаты
Только сегодня

Говорят, что производители бесплатных ММО используют методы казино и наркоторговцев. Кто бы спорил! Вот только эти методы используют вообще все — от менеджеров в супермаркете до ваших родителей и супругов. Психологические уловки и манипуляции давно стали частью человеческих отношений.

массы. Струя свежих игроков из «трубы» разгоняет застоявшиеся воды «отстойника», смывая недовольных в канализацию.

Сброс за борт производится разными методами. К примеру, регулированием игровой экономики: с определенного момента ветеранам устраивают проверку на прочность, принуждая их вкладывать все больше и больше денег для комфортной игры, не давая ничего особого взамен.

Игру, работающую в режиме «трубы», распознать не всегда легко. Это могут быть клинические случаи, проекты-однодневки, которые выходят, собирают урожай, закрываются, а затем появляются снова, но уже под другим именем — как это произошло с браузерной стратегией Planet War, ныне известной как Light of Nova.

Также это могут быть популярнейшие сессионные ММО с многомиллионной аудиторией, которые избегают каких-либо кардинальных перемен, а топовый контент добавляют исключительно для галочки, или же не делают его вовсе.

Делают они это не со зла, а строго по расчету. Кардинально менять игру слишком дорого и рискованно, поэтому стоит делать это как можно реже. Пока поток игроков достаточен, можно подпитывать его небольшими обновлениями. Зато когда интерес начнет падать, понадобятся все силы, чтобы привлечь новичков и вернуть ветеранов, — тогда будет и высокоуровневый контент, и выполнение пожеланий игроков, и куча акций с халявой, и человеческое отношение, и вообще все, что душе угодно. А может, и не будет, потому что порой оказывается проще выпустить сиквел.

■■■

Несмотря на все трюки и уловки, лишь немногие решаются расстаться с деньгами — цифры зависят от конкретной игры, но в среднем разработчикам удается запустить руку в карманы менее 10% игроков. Поиск новых путей привлечения остальных 90% и является главной задачей на сегодняшний день. И успехи в этом направлении уже есть. Традиционные офлайновые игры собирают большую часть продаж в первые месяцы, ну а кто сказал, что бесплатную игру нельзя продавать? И продают, да еще как, только называют по-другому: «ранний доступ», «пропуск на закрытый бета-тест». Хотите играть первыми — раскошеливайтесь. Да и «стартовые наборы» со скидками хорошо уходят, а ведь стоят они порой весьма серьезно, 50-100 баксов, а то и больше. Еще чуть-чуть — и родится революционная идея пускать игроков только после оплаты, оставляя всех халявщиков за бортом. Хотя, кажется, где-то мы такую схему уже встречали... ■

КИНО

ХОББИТ: ПУСТОШЬ СМАУГА
THE HOBBIT: THE DESOLATION OF SMAUG

Жанр: фэнтези, приключения, сказка
Режиссер: Питер Джексон
Сценаристы: Фрэнсис Уолш, Филиппа Бойенс, Питер Джексон
В главных ролях: Мартин Фримен, Иэн Маккеллен, Ричард Армитедж, Бенедикт Камбербэтч, Эванджелин Лилли, Ли Пейс, Люк Эванс, Кен Стотт, Джеймс Несбитт и Орландо Блум
Премьера: 18 декабря

Классическое фэнтези стало редким гостем на большом экране. Принцесс, рыцарей и драконов сейчас не встретишь даже в мультфильмах для детей, не говоря уже о картинах для взрослых. Так что поклонникам жанра приходится уже второй год подряд с замиранием сердца ждать декабря, когда в прокат выйдет самое что ни на есть настоящее фэнтези — история о похождениях Бильбо, нашедшего Кольцо Всевластия.

В «Нежданном путешествии» приключения Бэггинса и отважных гномов, внезапно взявших хоббита-домоседа себе в помощники, только начинались. На своем пути к Одинокой горе компания встретила множество неприятелей, но победы над орками и троллями, гоблинами и варгами лишь укрепили дружбу героев и придали им решительности. Успел Бильбо и забрать у Голлума то самое кольцо, пока просто полезную безделушку, позволяющую на время стать невидимым. Но дорога идет вперед и ставки растут, а враги становятся сильнее.

За Туманными горами хоббита сотоварищи ждет Лихолесье — опасный край, заполоненный порождениями тьмы. В лесу их подстерегают гигантские пауки, да и местные эльфы не слишком рады их визиту. Волшебник Гэндальф оставил героев, и помощи им приходится искать у странных незнакомцев вроде оборотня Беорна и Барда Лучника. И помощь им понадобится, ведь могущественного дракона, дремлющего в сокровищнице потерянного королевства гномов, не смогла еще одолеть ни одна армия. Горстке путников придется проявить недюжинную смекалку, чтобы справиться с древним чудовищем. Одним повествованием о походе гномов и хоббита сюжет фильма не ограничивается. Гэндальф не просто так бросил старых друзей на произвол судьбы. Заручившись поддержкой сил света, он бросает вызов таинственному злому некроманту.

Поклонники творчества Толкина еще после премьеры «Нежданного путешествия» успели поныть о том, что не стоило превращать коротенькую повесть аж в три фильма, да еще и показывать в них героев, которых в книге не было и в помине. Отчасти критика была оправданна. Некоторые сцены первой части трилогии при всей своей эффектности выглядели затянутыми. С другой стороны, Питер Джексон, берясь за съемки «Хоббита», не задавался целью снять точную экранизацию. Изначально режиссер планировал создать по мотивам повести всего один фильм, остальные же должны были стать самостоятельными работами, рассказывающими о событиях в мире Средиземья между «Хоббитом» и «Властелином Колец». Однако воплотить этот амбициозный план помешали проблемы с авторскими правами на произведения Толкина, и все свои задумки Джексону пришлось уместить в рамки ставшей на редкость вольной экранизации.

В отличие от правоверных толкинистов, киноманы и поклонники фэнтези вовсе не прочь снова увидеть полюбившихся героев «Властелина Колец» вроде Леголаса или Галадриэли. Наверняка придется им по душе и выдуманная авторами фильма эльфийка Тауриэль. Хрупкая на вид, но храбрая и умелая воительница на удивление удачно дополняет состав персонажей. В книгах консервативного британского профессора сильных женских персонажей отчаянно не хватало, так что добавление боевитой дамы можно считать не отсебятиной, а данью нашему прогрессивному времени.

Но если о содержании фильма еще можно поспорить, то ни к качеству съемок и спецэффектов, ни к актерской игре претензий быть не может. Орландо Блум и Кейт Бланшетт, Иэн Маккеллен и Кристофер Ли вжились в образы сказочных героев еще во времена «Властелина Колец». Остальные актеры также тщательно подготовились к съемкам. Им пришлось научиться фехтованию, стрельбе из лука и даже выучить эльфийский. Да и опыта им не занимать. Исполнитель роли Бильбо Мартин Фримен всем полюбился как доктор Ватсон из британского сериала «Шерлок». Эльфийку Тауриэль играет Эванджелин Лилли, запомнившаяся по сериалу «Остаться в живых» и фильму «Живая сталь». Ставший предводителем гномов Ричард Армитедж успел блеснуть в «Первом мстителе» и «Наваждении». Дракона Смауга и злого некроманта озвучил заслуженный Шерлок Холмс Бенедикт Камбербэтч, но его голос, к сожалению, удастся услышать только на отдельных показах без дубляжа. Зато спецэффекты от студий Weta Workshop и Weta Digital, обогативших видеоряд «Мстителей», «Прометея», «Аватара» и, конечно, «Властелина Колец», в переводе не нуждаются, — как и музыка авторства Говарда Шора, написавшего звуковые дорожки к трилогии о Кольце Всевластия и таким картинам, как «Отступники» и «Хранитель времени».

С легкой руки Питера Джексона сказка о маленьком герое, помогающем свершить великий подвиг, превратилась в очередной эпос о борьбе добра и зла в волшебном мире. И хотя фильм можно упрекнуть в затянутости и чересчур вольном обращении с первоисточником, красоты и эпичности от этого он ничуть не теряет. Столь масштабного фэнтезийного полотна с эльфами и гномами, магами и драконами мы не видели со времен «Властелина Колец» и вряд ли увидим после того, как трилогия завершится. ■

Александр Шаронов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

БЕЗЗЕРКАЛЬНЫЙ ФЛАГМАН

Olympus OM-D E-M1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 3 дюйма (1 млн точек), ЖК, поворотный
- **Видоискатель:** электронный (2,36 млн точек)
- **Матрица:** 17,3x13 мм, CMOS, 16,3 Мп
- **Объектив:** сменный, Micro Four Thirds
- **Диапазон ISO:** 100 — 25 600
- **Выдержка:** 1/8000 — 60 секунд
- **Вспышка:** съемная
- **Форматы фотографий:** JPG, RAW
- **Максимальное разрешение фото:** 16,3 Мп (4608x3456)
- **Максимальное разрешение видео:** 1920x1080
- **Карты памяти:** SD/SDHC/SDXC
- **Интерфейсы:** micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм джек, Wi-Fi, Bluetooth
- **Время работы от аккумулятора:** приблизительно 330 кадров
- **Размеры:** 13x9,4x6,3 см
- **Вес:** 497 г
- **Цена:** 75 000 рублей

Olympus выпустила беззеркальный фотоаппарат со сменной оптикой — **OM-D E-M1**, еще одного представителя растущего семейства «Микро 4:3», который наряду с Olympus сегодня использует еще и Panasonic.

Выглядит камера внушительно: несмотря на компактные размеры, дизайнеры постарались придать своему детищу солидности. Ощутимый прилив в месте хвата и большие элементы управления как бы намекают, что аппарат недалек от своих зеркальных собратьев.

Поддерживает статус и начинка. Внутри скрыт сенсор Live MOS с 16,3 млн эффективных пикселей и размером 17,3x13 мм. Помогает ему графический процессор TruePic VII. Также японцы отмечают наличие двойного автофокуса (контрастный силами самой матрицы и фазовый АФ) и пятиосевого стабилизатора изображения для фото- и видеосъемки. Диапазона ISO будет достаточно для любых задач: 100 — 25 600. Под стать и гибкие параметры выдержки: 1/8000 — 60 секунд.

Смотреть на окружающий мир придется либо через трехдюймовый мегапиксельный дисплей, либо через электронный видоискатель с вдвое лучшей разрешающей способностью. Корпус японского фотоаппарата защищен от пыли, брызг воды и даже нападок мороза. Пока для OM-D E-M1 производитель предлагает только объективы M.ZUIKO — сегодня в компании официально говорят о 13 моделях. Несмотря на ограниченную поддержку, топовый Olympus без зеркала в России вряд ли будет стоить дешевле 75 000 рублей, и это без оптики.

BLUETOOTH-СТЕРЕО

Sony MDR-10RBT

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** закрытые
- **Мощность:** 1000 мВт
- **Мембрана:** 40 мм
- **Диапазон воспроизводимых частот:** 5 — 40 000 Гц
- **Чувствительность:** 100 дБ/мВт
- **Импеданс:** 36 Ом при 1 кГц
- **Магнит:** неодимовый
- **Длина шнура:** 1,2 м
- **Вес:** 210 г
- **Цена:** 9990 рублей

В списке беспроводных наушников у **Sony** появилась полноразмерная модель **MDR-10RBT**, вставшая на ступеньку ниже флагманской MDR-1RBT. Закрытые «ушки» получили диафрагму диаметром 40 мм и неодимовый магнит. Диапазон воспроизводимых частот — от 5 Гц до 40 кГц. Мощность составляет 1000 мВт. Характеристики не рекордны, но производитель делает ставку на красивое звучание — для точной доводки даже пригласили музыкантов ирландской рок-группы The Script.

Не подвела и техническая начинка. Во-первых, модель беспроводная: Bluetooth 3.0 позволяет забыть о вечно путающемся шнуре, длины которого зачастую не хватает. Во-вторых, для быстрой синхронизации с устройствами в арсенале присутствует чип NFC. В-третьих, от интегрированного литий-ионного аккумулятора MDR-10RBT способны продержаться до 17 часов, а когда заряд кончится, наушники разрешается превратить в проводные. Ну и, в-четвертых, в новинку встроен микрофон, а значит, ее можно использовать в роли гарнитуры. За универсальность и качество Sony просит 9990 рублей.

ДВОЙНЫЕ СТАНДАРТЫ

ADATA UD320

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Интерфейс:** USB 2.0 и micro-USB
- **Объем:** 16/32 ГБ
- **Цвет:** черный
- **Размеры:** 4x1,5x0,8 см
- **Вес:** 8 г

На первый взгляд, **UD320** — одна из миллиарда USB-флэшек, которые сейчас, кажется, уже на развес продают. Но сама **ADATA** другого мнения, ведь их новинка может общаться не только с компьютерами, но и с мобильными телефонами.

Организован процесс хитро. Флэшка состоит из трех частей. Сам накопитель — это задний колпачок устройства, прячущий в центральной секции стандартную USB-вилку и по размерам больше напоминающий крохотный Bluetooth-передатчик, обычно сопровождающий беспроводные мышки и клавиатуры. Вторая составляющая — переходник с USB на micro-USB, как раз и оформленный под среднюю часть UD320. Ну и третий элемент — крышка, закрывающая порт micro-USB.

К счастью, работает все это намного проще, чем выглядит. В случае подключения к ПК — в ход идет USB 2.0, и пусть скорость он обеспечивает не такую высокую, как современный USB 3.0, на закачку пачки серий любимого сериала его хватит с головой. А чтобы перекинуть или просто прочитать их уже на своем мобильном, к делу придется привлечь micro-USB и соответствующий порт на телефоне. Правда, тут есть одно условие: должна поддерживаться технология On-The-Go (OTG), по умолчанию включенная в Android 4.1 и выше.

ПЯТЬ ТЕЛЕФОНОВ НА НЕДЕЛЕ

Highscreen Omega Prime Mini

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Дисплей:** 4,3 дюйма (540x960), IPS
- **Процессор:** Qualcomm MSM8225Q (4 ядра, 1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Операционная система:** Android 4.1.2
- **Карта памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Камеры:** 2 Мп (фронтальная), 8 Мп (задняя, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS 900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 n, Bluetooth 3.0
- **Навигация:** GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 1600 мАч
- **Размеры:** 12,6x6,3x0,8 см
- **Вес:** 107 г
- **Цена:** 7490 рублей

Может показаться, что **Highscreen Omega Prime Mini** — самый обычный бюджетный Android-смартфон. Но не все так просто. Так, внутри новинки трудится процессор семейства **Snapdragon S4** (**MSM8225Q**), а не традиционная для этого сегмента продукция тайваньской **MediaTek**. Четыре вычислительных ядра функционируют на частоте 1,2 ГГц и дополнены современным графическим модулем начального уровня — **Adreno 203**.

Еще одна интересная деталь — в коробке со смартфоном лежат пять разноцветных сменных панелей: черная, оранжевая, красная, голубая и белая. По задумке разработчиков крышки было бы идеально менять каждый рабочий день и всю неделю щеголять якобы разными телефонами. Насколько это применимо в жизни, сказать трудно, но модницы будут в восторге — комбинаций из цветов корпуса, лака для ногтей и сумочек не счесть.

Остальные параметры типичны для данной ценовой категории: 1 ГБ оперативки, 4 ГБ встроенной памяти плюс карта micro-SD, две камеры, стандартный набор беспроводных протоколов и спутниковая навигация. Вместе с дисплеем диагональю 4,3 дюйма все это выливается в тот самый продукт, который и должен сметаться с полок в первую очередь.

144 УДАРА В МИНУТУ

Philips 242G5DJEB/00

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 24 дюйма (1920x1080), TN, LED
- **Частота:** 144 Гц
- **Яркость:** 350 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 5 мс, 1 мс (gray to gray с технологией Smart Response)
- **Углы обзора:** 170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort 1.2, 4x USB 3.0
- **Энергопотребление:** 19 Вт
- **Размеры:** 56,5x51,7x22 см
- **Вес:** 6,3 кг
- **Цена:** 14 000 рублей

В магазинах появился новый монитор — **Philips 242G5DJEB/00**, интересный своей игровой направленностью. Дабы угодить целевой аудитории, производитель сконцентрировал усилия на следующих вещах. Во-первых, повысил частоту развертки до 144 Гц. И это не просто красивая цифра, но и, по заверениям Philips, еще и более плавная картинка, которая вроде как поможет быстрее реагировать на происходящее в виртуальном мире.

Во-вторых, инженеры уменьшили время отклика до 1 мс. И хотя данный параметр справедлив только для переходов между градациями серого, да еще и при активации фирменной технологии Smart Response, число в любом случае примечательное. Для беспристрастной же оценки лучше взять на вооружение более правдивое значение в 5 мс.

Еще одна интересность — функция SmartImage, предусматривающая создание индивидуальных настроек для шутеров, гоночных симуляторов и стратегий. Под каждую категорию можно записать предпочтения сразу двух пользователей. Чтобы быстрее ориентироваться в пресетах, Philips рекомендует пользоваться комплектным пультом ДУ с хитрым названием SmartKeypad.

Хорош 242G5DJEB/00 и с визуальной точки зрения, выглядит панель строго и со вкусом. Правда, дизайнерам новинка, скорее всего, не очень понравится. Несмотря на внушительную цену в 14 000 рублей, матрица сделана по TN-технологии. Для игр — это хорошо, а вот для профессиональной работы с цветом уже не подойдет.

КАРМАННЫЙ ПК

Rikomagic MK802 IIIS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** Android 4.1
- **Процессор:** Rockchip RK3066 (два ядра, 1,6 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Видеочип:** Mali 400
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 n, Bluetooth
- **Разъемы:** USB, 2x micro-USB,
- **Размеры:** 9x4x1,3 см
- **Вес:** 40 г
- **Цена:** 2000 рублей

Еще одна флэшка в разделе «Новинки»? Нет, на фотографии по соседству — ARM-компьютер **Rikomagic MK802 IIIS** на операционной системе **Android 4.1**. В компактном черном корпусе скрыты двухъядерный процессор **Rockchip RK3066** (Cortex-A9 частотой 1,6 ГГц), 1 ГБ оперативной и 8 ГБ постоянной памяти. На месте и популярный в бюджетных смартфонах видеочип **Mali 400**.

Понятное дело, ядерные реакторы на таком железе лучше не рассчитывать, а вот запустить силами флэшки Full HD-фильм — не вопрос. Тем более разумно это ввиду того, что единственный контакт у этого ПК — mini-HDMI, и, вставив новинку в телевизор, можно превратить даже древнюю ЖК-матрицу в модный Smart TV. При этом функционал получившегося гибрида будет зависеть лишь от фантазии пользователя — ассортимент Google Play удовлетворит любые запросы.

Управлять этим чудом предлагается по беспроводному протоколу Bluetooth, подцепив к нему клавиатуру или мышку. Для общения с внешним миром у MK802 IIIS есть встроенный Wi-Fi, а для накопителей — слот micro-SD и micro-USB с переходником на полноразмерный USB.

Однако самое замечательное в Rikomagic MK802 — его цена. Обойдется железка всего в 2000 рублей, правда, купить ее в России пока можно только в одном магазине — dont.ru.

ИГРЫ БЕЗ ШЛЕЙФА

AOC G2460PQU

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 24 дюйма (1920x1080), TN, LED
- **Частота:** 144 Гц
- **Яркость:** 350 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 1 мс (gray to gray)
- **Углы обзора:** 170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort 1.2, 4x USB 2.0
- **Энергопотребление:** 25 Вт
- **Размеры:** 56,5x39,4x24,5 см
- **Вес:** 6,5 кг
- **Цена:** 10 700 рублей

В полку игровых мониторов прибыло: тайваньская **AOC** начала продажи 24-дюймовой модели **G2460PQU** с матрицей TN+Film и разрешением 1920x1080. Сильной стороной проверенной технологии является низкое время отклика: в данном случае заявлен высокий стандарт в 1 мс при переходах от серого к серому.

Углы обзора удивления не вызывают: 170 градусов по горизонтали и 160 по вертикали. А вот частота развертки пока непривычно высока — 144 МГц. Это свойство пригодится во время динамичных сцен в фильмах и, конечно же, шутерах. В остальном игровое призвание новинки проследить не так уж просто. Выглядит она обыденно и понравиться может разве большим числом USB-входов — их тут поставили четыре штуки.

Не обошли вниманием и другие интерфейсы. Для передачи картинки в наличии D-sub (VGA), DVI, HDMI и DisplayPort. Положение экрана позволяется настроить под себя: разрешается приподнять на 13 см и наклонить на 20 градусов.

КРАСНЫЙ УДАР

Новое поколение видеокарт AMD Radeon R

Случилось то, что все давно ждали: рынок видеокарт потряс залп **AMD**. Спустя почти два года, прошедших с выхода **Radeon HD 7000**, компания выкатила на свет свежую линейку, получившую оригинальное название, несколько будоражащих воображение технологий и… две по-настоящему новых платы. Мы все это обстоятельно изучили, сфоткались на фоне и подготовили интересную статью.

Никаких HD 8000

Начнем с самого неожиданного: Radeon HD 8000 нет, не будет и мечтать о них не надо. Называются карты по-новому, и к этому придется привыкать. Очередное поколение разделено на две линейки — **Radeon R9** и **R7**. Первая — топовые решения со смелой заявкой на работу с максимальными настройками и разрешениями от Full HD до Ultra HD. Вторая нацелена на тех, кому игры важны, но покупать ради них плату дороже 5000 рублей нет никакого желания.

Суммарно обе серии получили семь видеокарт. В младшую вошли **Radeon R7 260X**, **250** и **240**. Старшую составили **R9 290X**, **290**, **280X** и **270X**. Обозначения, конечно, необычные, а у прожженных железячников вышибают слезу по 2008 году и GeForce GTX 200 с аналогичными индексами, но ориентироваться в названиях довольно просто, главное — освоиться.

Архитектура

Нечто странное произошло и с архитектурой. Точнее, не произошло. И строение, и 28-нм техпроцесс достались напрямую от Radeon HD 7000. При этом в картах ниже R9 290 вообще все по-старому — чип разделен на блоки Graphics Core Next, содержащие по 33 вычислительных модуля и 16 текстурников.

Изменения получили лишь старшие представители Radeon R. Им отсыпали дополнительных GCN, доведя их количество до 44 штук. Поработали в R9 290/290X и над пиксельным конвейером, удвоив число процессоров, ответственных за формирование и вывод понятных дисплею пикселей.

Так AMD подготовилась к скорому приходу мониторов с разрешением Ultra HD — 3840x2160 потребует в разы больше информации, нежели 1920x1080. Для этого же нарастили объем видеопамяти. Для серии R9 минимумом стали 2 ГБ GDDR5. В R7 емкость стартует от 1 ГБ. Причем шины передачи данных у некоторых образцов заметно расширились.

Отметим, что в AMD основательно потрудились над проблемой вывода картинки на 4K-матрицы. Сейчас они работают как два раздельных дисплея и требуют подключения пары кабелей. Для правильного склеивания изображения в Radeon улучшили технологию **Eyefinity** и включили в драйверы **Catalyst** профили для наиболее популярных Ultra HD-моделей.

Есть приятная новость и для любителей многомониторных конфигураций. Раньше тем, кто хотел подключить к карте третий монитор, приходилось либо брать модели с поддержкой DisplayPort, либо с языком на плече искать по развалам активный переходник на DVI. Новые Radeon R9 избавили от этой необходимости — добавили еще один синхронизатор и для «лишнего» экрана разрешили использовать привычные DVI/HDMI.

Автомат

Еще один бонус — появление у AMD аналога NVIDIA GeForce Experience, программы, подбирающей оптимальные настройки в играх в зависимости от мощности компьютера. Строить собственные тестовые лаборатории, как это делают «зеленые», в AMD не стали и просто скооперировались с компанией **Raptr**, выпустившей приложение с длинным названием **AMD Gaming Evolved Control Center**. Оно сканирует установленные игры и предлагает к каждой три варианта: «производительность», «баланс» и «качество».

Примечательно, что база создается самими пользователями, — при запуске софт следит за тем, сколько fps выдает система при тех или иных параметрах, и формирует список настроек, которыми и делится с новыми юзе-

рами. Плюс к этому AMD GECC может похвастаться массой необычных возможностей вроде получения ачивок, голосового общения в чатах и трансляции своего игрового процесса в онлайн. В общем, утилита интересная, а ее создатели божатся, что в рядах Raptr числится уже 19 миллионов игроков.

Технологии

Впрочем, улучшения в Eyefinity и появление автонастроек — это все мелочи по сравнению с тем, что AMD принесла в компьютеры с консолей. Напомним, именно на «красном» железе базируются Wii U, Xbox One и PlayStation 4, а это для самой AMD бесценный опыт, дающий точное представление, как будут выглядеть игры нового поколения.

Одной из первых технологий, по-тихому вытащенных с приставок, стал аудиопроцессор **AMD TrueAudio**. С его помощью в компьютерные игры попытаются вернуть нормальный звук. Причем речь не об аудиофильско-чистом сигнале, а о правильном расчете источников. Старшие платы получили собственный DSP-чип, взявший на себя обязанности по обработке реверберации. Иными словами, с Radeon звук от любого виртуального предмета или персонажа будет, как и в реальном мире, отражаться от стен, огибать препятствия, учитывать расстояние до вас и изменяться по всем законам физики. При этом количество излучателей в сцене ограничено лишь желанием и фантазией разработчиков.

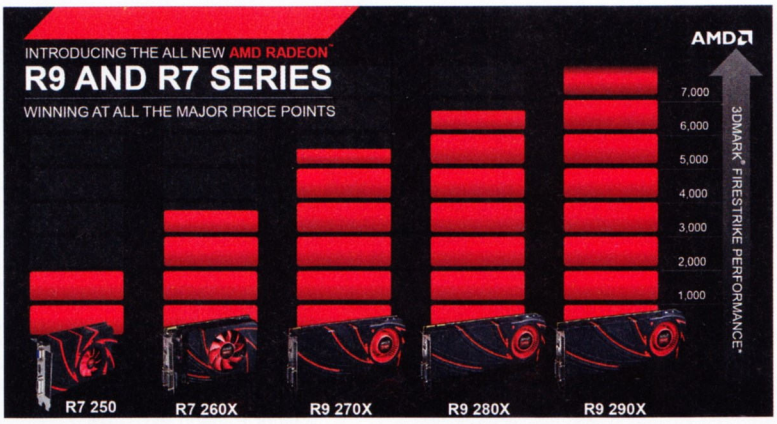
Некоторые сейчас скажут: «Технология-то не нова, вспомните Creative с ее EAX 5.0». Согласны, было дело, однако с выходом Windows Vista задумки компании накрылись медным тазом. В своей ОС программисты Microsoft запретили «железное» аудио и заставили пользоваться возможностями DirectX, а они, признаться, не только далеки от идеала, но еще и у центрального процессора отжирают приличную долю ресурсов.

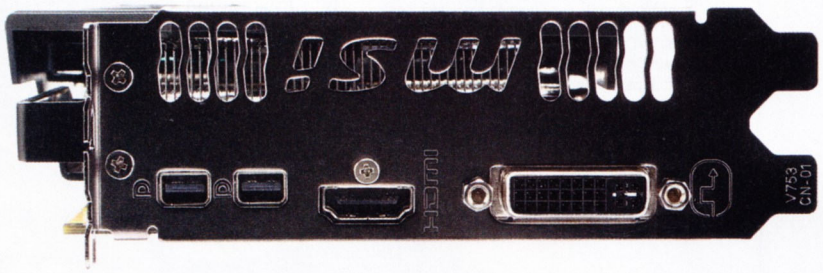
В итоге о «правильном» звучании в компьютерных играх не вспоминали аж с 2009 года. Вдвойне обидно это в связи с тем, что обладатели гораздо менее мощных консолей могли наслаждаться эффектами в полном объеме: и Xbox 360, и PlayStation 3 были оснащены особыми аудиопроцессорами, на них ограничения DirectX не распространялись. С Radeon ситуация вроде должна улучшиться — по крайней мере, AMD на пресс-конференции заявила, что многие разработчики давно ждали штуку наподобие TrueAudio и готовы поддерживать ее всеми силами.

Кстати, TrueAudio никак не скажется на качестве самого сигнала. Чип формирует лишь цифровой образ звука, а за превращение его в аналоговый вид будут отвечать привычные аудиокарты или встроенные в колонки/ресиверы/гарнитуры ЦАП, если информация на них поступает по HDMI, S/PDIF или USB. Единственное, что расстроит владельцев навороченных аудиокарт, — фирменные технологии виртуализации можно будет отправить на покой. По всем признакам, по сравнению с TrueAudio эти «расширители» стерео окажутся никчемными поделками. Ведь DSP от AMD будет работать с реальными 3D-объектами и расстояниями, а не перерабатывать уже готовый звуковой сигнал.

Mantle

Ну и, наконец, самая загадочная и необычная особенность Radeon R — собственный API под названием **Mantle**. Пока информации о нем очень мало, но и ее хватает, чтобы подумать о мировой революции в мире ПК. С Mantle инженеры AMD покусились на святое — DirectX. Новый API, судя по всему, намерен обойти этот громоздкий пакет и предоставить разработчикам более быстрый и удобный инструмент для использования ресурсов видеокарт.





Естественно, появился Mantle не просто так — ноги растут от приставок следующего поколения, которые и будут его использовать. Если у AMD получится протолкнуть задумку на ПК, о проблемах с межплатформенными проектами можно будет забыть.

Получше должно стать и с производительностью, насколько — узнаем на примере Battlefield 4. К концу года DICE явит нам бесплатный патч, добавляющий поддержку Mantle. Как именно это собирается работать — пока не понятно, известно лишь, что новинка будет поддерживать язык DirectX.

Энергопотребление

Не обошли вниманием в AMD и вопрос энергопотребления. По словам инженеров, производительность на ватт снова увеличилась, а значит, камни стали холоднее и могут работать на чуть более высоких частотах. Как и раньше, за нагревом кристаллов следит отдельный чип, умеющий считывать мгновенные и прогнозировать будущие нагрузки и, соответственно, снижать или увеличивать частоту графического процессора, а также изменять скорость вентилятора.

Естественно, возможность ручного контроля осталась на месте. В настройках драйвера разрешается ограничить энергопотребление, температуру или вращение крыльчатки. То есть, если захочется тишины, всегда можно пожертвовать fps и снизить параметры. Правда, пользоваться этим вряд ли придется. За время тестов ни одна из плат AMD ни разу не разгоняла вертушки настолько, чтобы их хотелось остановить. При этом частоты держались на максимальном уровне, а температура редко превышала 70°C.

●●●

На этом рассказ о технологических новшествах мы и закончим. Как видите, интересного в Radeon R появилось предостаточно, и хотя ни Mantle, ни TrueAudio нам пощупать пока не удалось — вектор развития AMD задала более чем понятный, и в будущем мы еще не раз вернемся к новым разработкам. Ну а сейчас перейдем к обзору самих плат. ● *Дмитрий Колганов*

РЕАЛЬНЫЕ ОБРАЗЦЫ

Видеокарты нового поколения AMD Radeon R

Radeon R7 240

Младшая карта серии, поставляется с короткой планкой для установки в HTPC. По характеристикам — аналог Radeon HD 7710.

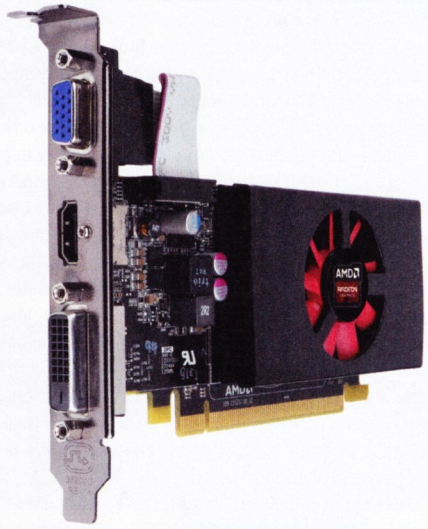
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество потоковых процессоров:** 320 шт.
- **Частота потоковых процессоров:** до 780 МГц
- **Вычислительная производительность:** 499 Гфлопс
- **Тип, объем видеопамяти:** GDDR5, 1 ГБ; DDR3, 2 ГБ
- **Шина видеопамяти:** 128 бит
- **Пропускная способность видеопамяти:** 4,6 Гб/с
- **Энергопотребление:** 30 Вт
- **Интерфейс:** PCIe x16 3.0
- **Видеовыходы:** D-sub (VGA), DVI, HDMI 1.4a
- **Официальная цена на октябрь 2013 года:** 2200 рублей

Ближайшие конкуренты:

NVIDIA GeForce GT 640
— 2500 рублей

AMD Radeon HD 7730
— 2300 рублей



Radeon R7 250

Поставляется как в одно-, так и в двухслотовом варианте, не требует дополнительного питания. По TTX — аналог Radeon HD 7730.

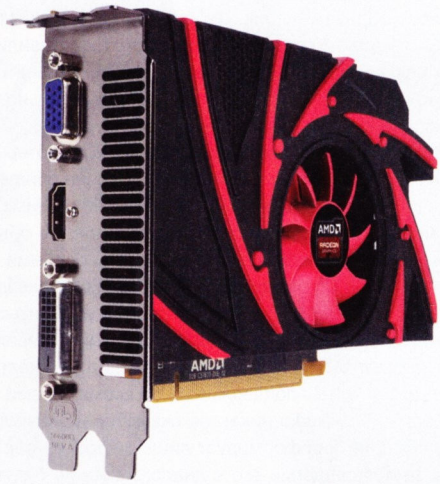
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество потоковых процессоров:** 384 шт.
- **Частота потоковых процессоров:** до 1,05 ГГц
- **Вычислительная производительность:** 806 Гфлопс
- **Тип, объем видеопамяти:** GDDR5, 1 ГБ; DDR3, 2 ГБ
- **Шина видеопамяти:** 128 бит
- **Пропускная способность видеопамяти:** 4,6 Гб/с
- **Энергопотребление:** 65 Вт
- **Интерфейс:** PCIe x16 3.0
- **Видеовыходы:** D-sub (VGA), DVI, HDMI 1.4a
- **Официальная цена на октябрь 2013 года:** 2750 рублей

Ближайшие конкуренты:

NVIDIA GeForce GTX 650
— 3000 рублей

AMD Radeon HD 7750/7770
— 3000/3400 рублей



Radeon R7 260X

Карта из серии до 5000 рублей, должна справиться со всеми современными играми. Требует дополнительное питание. По TTX — аналог Radeon HD 7790.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество потоковых процессоров:** 896 шт.
- **Частота потоковых процессоров:** до 1,1 ГГц
- **Вычислительная производительность:** 1,97 Тфлопс
- **Тип, объем видеопамяти:** GDDR5, 2 ГБ
- **Шина видеопамяти:** 128 бит
- **Пропускная способность видеопамяти:** 6,5 Гб/с
- **Энергопотребление:** 115 Вт (6-pin PCIe)
- **Интерфейс:** PCIe x16 3.0
- **Видеовыходы:** 2x DVI, HDMI 1.4a, DisplayPort 1.2
- **Официальная цена на октябрь 2013 года:** 4300 рублей

Ближайшие конкуренты:

NVIDIA GeForce GTX 650 Ti/ 650 Ti Boost
— 4000/5000 рублей

AMD Radeon HD 7770/7790
— 3400/4600 рублей

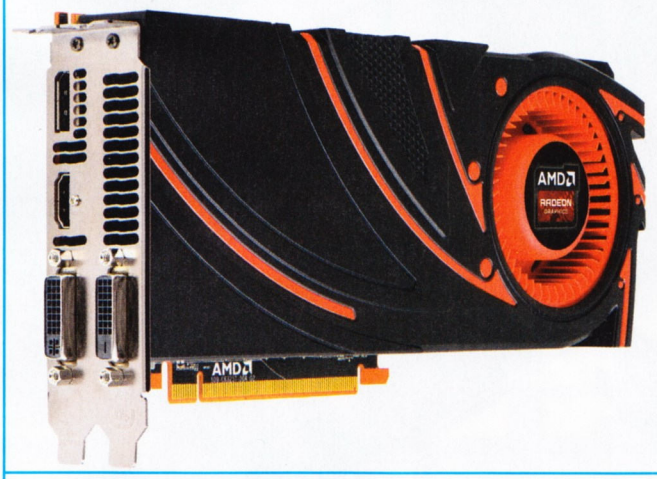
Radeon R9 270X

Заменяет на рынке AMD Radeon HD 7870 GHz Edition и является ее аналогом. Поставляется в вариантах на 2 и 4 ГБ GDDR5.

Ближайшие конкуренты:
NVIDIA GeForce GTX 660 — 6800 рублей
AMD Radeon HD 7850/7870 — 6800/7300 рублей

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество потоковых процессоров:** 1280 шт.
- **Частота потоковых процессоров:** до 1,05 ГГц
- **Вычислительная производительность:** 2,69 Тфлопс
- **Тип, объем видеопамяти:** GDDR5, 2/4 ГБ
- **Шина видеопамяти:** 256 бит
- **Пропускная способность видеопамяти:** 5,6 Гб/с
- **Энергопотребление:** 180 Вт (2x 6-pin PCIe)
- **Интерфейс:** PCIe x16 3.0
- **Видеовыходы:** 2x DVI, HDMI 1.4a, DisplayPort 1.2
- **Официальная цена на октябрь 2013 года:** 6200 рублей



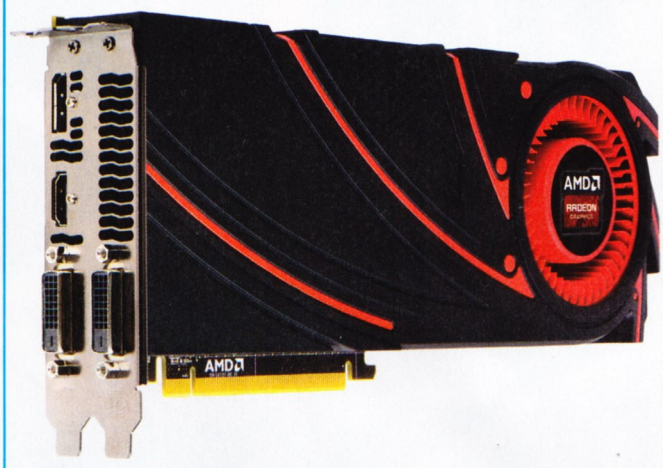
Radeon R9 280X

По ТТХ — аналог Radeon HD 7970 GHz Edition, флагмана AMD 2012 года. Цена по сравнению с предшественником упала на 25%.

Ближайшие конкуренты:
NVIDIA GeForce GTX 660 Ti/760 — 8800/9000 рублей
AMD Radeon HD 7950/7970 — 9500/11 500 рублей

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество потоковых процессоров:** 2048 шт.
- **Частота потоковых процессоров:** до 1 ГГц
- **Вычислительная производительность:** 4,1 Тфлопс
- **Тип, объем видеопамяти:** GDDR5, 3 ГБ
- **Шина видеопамяти:** 384 бит
- **Пропускная способность видеопамяти:** 6 Гб/с
- **Энергопотребление:** 250 Вт (6-pin, 8-pin PCIe)
- **Интерфейс:** PCIe x16 3.0
- **Видеовыходы:** 2x DVI, HDMI 1.4a, DisplayPort 1.2
- **Официальная цена на октябрь 2013 года:** 9300 рублей



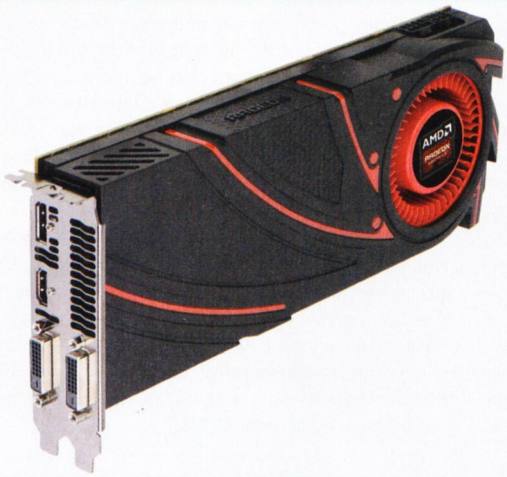
Radeon R9 290

Одна из двух по-настоящему новых плат Radeon. Получила расширенную до 512 бит шину памяти и 25%-ную прибавку к потоковым процессорам.

Ближайшие конкуренты:
NVIDIA GeForce GTX 770 — 11 990 рублей

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество потоковых процессоров:** 2560 шт.
- **Частота потоковых процессоров:** до 947 ГГц
- **Вычислительная производительность:** 4,9 Тфлопс
- **Тип, объем видеопамяти:** GDDR5, 4 ГБ
- **Шина видеопамяти:** 512 бит
- **Пропускная способность видеопамяти:** 5 Гб/с
- **Энергопотребление:** нет данных
- **Интерфейс:** PCIe x16 3.0
- **Видеовыходы:** 2x DVI, HDMI 1.4a, DisplayPort 1.2
- **Официальная цена на октябрь 2013 года:** нет данных



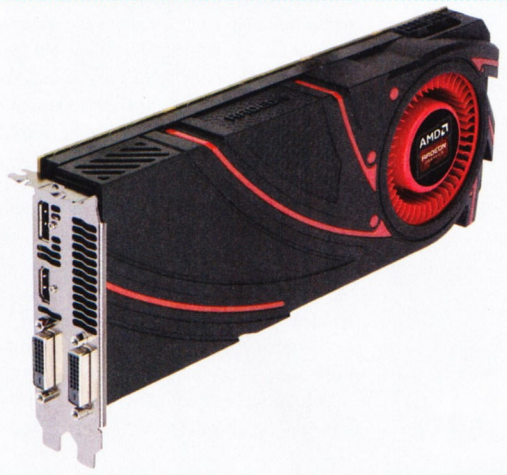
Radeon R9 290X

Флагман новой линейки AMD. Получил плюс 37% к количеству вычислительных блоков и 512 бит шину. Готов поспорить с GTX 780 и GTX TITAN.

Ближайшие конкуренты:
NVIDIA GeForce GTX 780 — 17 990 рублей

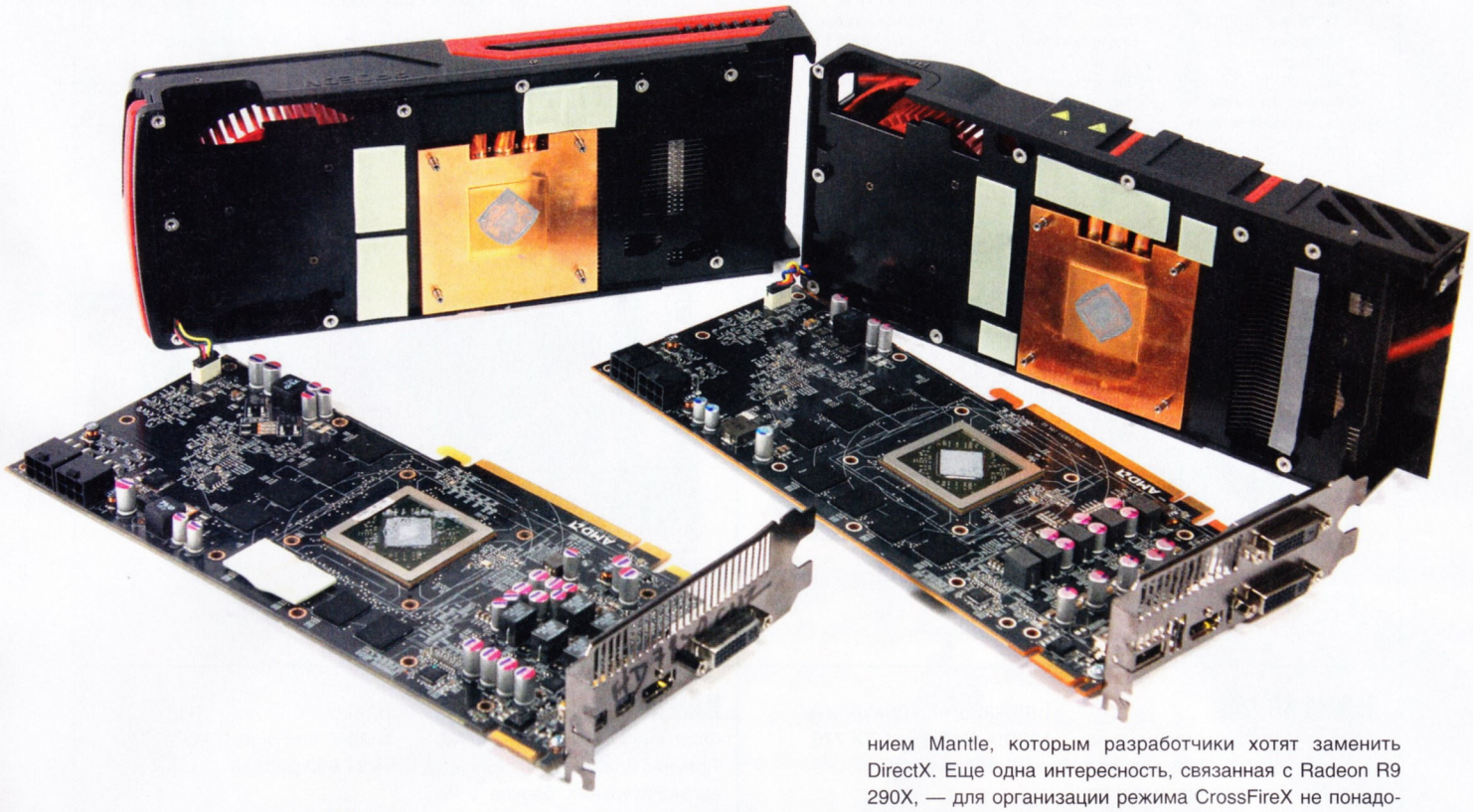
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество потоковых процессоров:** 2816 шт.
- **Частота потоковых процессоров:** до 1 ГГц
- **Вычислительная производительность:** 5,6 Тфлопс
- **Тип, объем видеопамяти:** GDDR5, 4 ГБ
- **Шина видеопамяти:** 512 бит
- **Пропускная способность видеопамяти:** 5 Гб/с
- **Энергопотребление:** нет данных
- **Интерфейс:** PCIe x16 3.0
- **Видеовыходы:** 2x DVI, HDMI 1.4a, DisplayPort 1.2
- **Официальная цена на октябрь 2013 года:** 19 990 рулей



НА ПОЛЕ БРАНИ

Тестирование видеокарт нового поколения AMD Radeon R



С выводом свежих **Radeon** компания сумела отличиться. Впервые в современной истории в день запуска огласили сразу всю линейку видеокарт. То есть такого, что сначала появляется флагман, а потом мы месяца четыре встречаем его младших представителей, не будет. Конечно, для тестирования представили далеко не все платы, но основной костяк в лице **R7 260X** и **R9 270X**, **280X** и **290X** в нашей лаборатории отметился.

Реальные образцы

Если не считать огромного количества плат, с подбором конкурентов проблем не возникло. Изучая предыдущую пару страниц, вы наверняка заметили, что по большей части новая линейка AMD — переименованные Radeon HD 7000. Оригинальных карт всего две — Radeon R9 290 и 290X.

Наиболее интересна из них последняя — изменений по сравнению с бывшим флагманом HD 7970 более чем достаточно. Во-первых, блоков GCN теперь не тридцать два, а сорок четыре, в совокупности они дают 2816 вместо 2048 Compute Units. Во-вторых, в кристалле удвоилось число геометрических движков, отвечающих за тесселяцию. В-третьих, набор ROP стал в два раза больше, раздувшись до 64 процессоров на одну видеокарту. И, в-четвертых, шина памяти расширилась с 384 до 512 бит и получила 4 ГБ GDDR5.

Естественно, не обошлось и без новых технологий, заявленных на запуске линейки. Radeon R9 290X поддерживает аудиодвижок AMD TrueAudio, DirectX 11.2 и в скором времени научится работать с собственным API под названием Mantle, которым разработчики хотят заменить DirectX. Еще одна интересность, связанная с Radeon R9 290X, — для организации режима CrossFireX не понадобятся соединительные мостики.

Охлаждается плата аналогично своей предшественнице. Кристалл накрыт большим радиатором с основанием в виде испарительной камеры и обдувается цилиндрической вертушкой. Набором портов AMD не удивила — современный стандарт из пары DVI, HDMI 1.4a и DisplayPort 1.2. А вот что поразило: для питания требуется не две, а всего одна 8-pin розетка от БП, вторая — 6-pin, как на картах классом ниже. К сожалению, сколько именно потребляет новинка — неизвестно, официальных данных по этому пункту AMD не предоставила.

Что касаемо остальных представителей Radeon, то в референсном виде к нам пришли только R7 260X и R9 270X. Как и флагман, конструктивно они не отличаются от своих прародителей. Младшая плата собирается на укороченной подложке и охлаждается стандартным ветродуем на пару с радиатором на теплопроводных трубках. Старший же вариант использует привычную турбину. Изменилось лишь оформление кожуха. Как и во всей серии Radeon R, он получил штамповку в виде закручивающихся к центру красных линий. Впрочем, заострять на этом внимание особого смысла нет.

По традиции AMD сразу сняла все ограничения на изменение систем охлаждения, и практически все производители уже представили собственное видение того, как нужно выпускать свежие Radeon. И у нас в редакции уже побывала одна из таких плат — **MSI R9 280X Gaming OC**. На замену цилиндрической вертушки у нее пришла пара 100-мм классических ветродуев, а частота кристалла увеличилась с 1000 до 1050 МГц.

Технические характеристики (Radeon R7)

Характеристика	AMD Radeon R7 260X	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti	AMD Radeon HD 7790	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost	AMD Radeon HD 7850
Ядро	-	GK106	Bonaire	GK106	Pitcairn
Количество транзисторов	-	2,5 млрд	2,08 млрд	2,5 млрд	2,8 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	896 шт.	768 шт.	896 шт.	768 шт.	1024 шт.
Частота графического ядра	до 1,1 ГГц	925 МГц	1000 МГц	980-1033 МГц	860 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1/2 ГБ	GDDR5, 1 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 2 ГБ
Частота памяти	6500 МГц	5400 МГц	6000 МГц	6000 МГц	4800 МГц
Шина данных	128 бит	128 бит	128 бит	192 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	56 шт.	64 шт.	56 шт.	64 шт.	64 шт.
Количество блоков растеризации	16 шт.	16 шт.	16 шт.	24 шт.	32 шт.
Энергопотребление	115 Вт	110 Вт	85 Вт	134 Вт	130 Вт
Интерфейс	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16
Цена на октябрь 2013 года	4500 рублей	4000 рублей	4200 рублей	5000 рублей	5400 рублей

Синтетические тесты (Radeon R7)

Видеокарта	AMD Radeon R7 260X	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti	AMD Radeon HD 7790	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost	AMD Radeon HD 7850
3DMark 11 (Performance)					
Graphics	5932	4845	4840	5499	**7845**
Physics	**6155**	5832	5880	5374	5858
Score	**5936**	4866	4987	5403	5804
%	100%	82%	82%	93%	**132%**
Unigine Heaven Benchmark 3.0					
FPS	17,1	22,6	24,1	28,3	**29,1**
Scores	431	570	607	713	**733**
%	100%	132%	141%	165%	**170%**
Unigine Valley 1.0					
FPS	20,2	19,7	15,1	**26,1**	24,9
Scores	844	823	631	**1090**	1042
%	100%	98%	75%	**129%**	123%

Соотношение цена/производительность (Radeon R7, без учета Batman: Arkham City)

Модель видеокарты	AMD Radeon R7 260X	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti	AMD Radeon HD 7790	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost	AMD Radeon HD 7850
Производительность	100%	101%	94%	123%	129%
Цена	100%	89%	93%	111%	120%

Игровые тесты (кадров в секунду, Radeon R7)

Видеокарта	AMD Radeon R7 260X	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti	AMD Radeon HD 7790	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost	AMD Radeon HD 7850
Aliens vs. Predator (DX11)					
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	44,5	39,2	39,3	**52**	50,6
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	38,2	34,9	35,1	43,2	**44,8**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	39,9	31,4	32,6	**46,5**	45,8
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	34,4	28,2	29,2	38,9	**40,6**
%	100%	85%	87%	115%	**116%**
Batman: Arkham City (DX11)					
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	26	59	25	**72**	33
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	15	43	15	**72**	20
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	23	55	22	**69**	30
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	13	41	13	**54**	18
%	100%	257%	97%	**347%**	131%
BioShock Infinite					
Ultra DX11, 1600x900, AF 16x, AA 4x	39,9	49,3	42,4	**61**	49,8
Ultra DX11, 1600x900, AF 16x, AA 8x	37,7	49,3	42,5	**60,6**	49,6
Ultra DX11, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	34,9	37,6	31,6	**46,8**	38,2
Ultra DX11, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	34,8	37,7	31,6	**46,7**	38,1
%	100%	118%	101%	**146%**	119%
Crysis 3					
Max, 1680x1050, AF 16x	28,6	26,4	26,4	24,6	**30,6**
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	19,5	23,3	15,8	19,9	**24,4**
Max, 1920x1080, AF 16x	25,5	18,7	23,4	18,4	**27,4**
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	17,5	16,1	7,6	17,6	**22,3**
%	100%	93%	80%	88%	**115%**

Тесты

Для тестирования и сравнения новинок мы решили воспользоваться нашей базой данных, накопленной за этот год. Тестовый стенд собрали на основе материнской платы **MSI Eclipse SLI**, процессора **Intel Core i7-920** и 6 ГБ оперативной памяти, набранной тремя планками **Kingston HyperX DDR3-2000 МГц**.

Для представителей Radeon R9 полосу препятствий подготовили ту же, что и для **GeForce GTX 780**, **770**, **760**, **680** и **Radeon HD 7970**. Младшую Radeon R7 260X мы поместили на трассу, которая уже покорилась **AMD Radeon HD 7790**, **HD 7850** и **GeForce GTX 650 Ti** с **650 Ti Boost**.

Перечислять всю ораву полученных цифр не будем — в таблицах они смотрятся гораздо лучше, чем в тексте, — пройдемся лишь по общим результатам и сравнению с конкурентами.

Начнем с R9 280X. Она осталась примерно на уровне Radeon HD 7970 GHz Edition, обогнав обычную HD 7970 на 14%. Это позволило карте не только обойти ближайшего соперника — GTX 760, — но и вплотную приблизиться к показателям более дорогой GTX 770 за 11 990 рублей. Отлично себя продемонстрировала и R7 280X. Хотя поставить ее рядом с HD 7870 у нас не вышло (линейка снята с производства, и достать ее представителей на тесты сложно), в свете той же GTX 760 новинка более чем привлекательна. На треть дешевле, а уступает NVIDIA всего 13%.

А вот R7 260X себя повела странно, показав слишком большой разброс результатов в сравнении с HD 7790. Возможно, виновата бета-версия драйверов, но свою предшественницу карта опередила лишь на 6%, что в итоге не дало никакого преимущества перед лидерами этого сегмента в лице GTX 650 Ti и 650 Ti Boost.

Флагман

Отдельно расскажем о работе с флагманом линейки. Его прямой конкурент — GeForce GTX 780, вышедший, даже страшно сказать, полгода назад. Казалось бы, этого срока AMD должно было хватить, чтобы разорвать «зеленого» представителя в клочья. Но не тут-то было.

Не считая синтетики, R9 290X сумела выиграть только в Aliens vs. Predator. Во всех остальных играх у нее с GTX 780 паритет. Конечно, не стопроцентный (в некоторых режимах то NVIDIA, то AMD показывали отрыв в пару-трой-

Технические характеристики (Radeon R9)

Характеристика	AMD Radeon R9 290X	AMD Radeon R9 280X	AMD Radeon R9 270X	AMD Radeon HD 7970	NVIDIA GeForce GTX 780	NVIDIA GeForce GTX 770	NVIDIA GeForce GTX 760	NVIDIA GeForce GTX 680
Ядро	Hawaii	-	-	Tahiti XT	GK110	GK104	GK104	GK104
Количество транзисторов	6,2 млрд	-	-	4,31 млрд	7,1 млрд	3,54 млрд	3,54 млрд	3,54 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	2816 шт.	2048 шт.	1280 шт.	2048 шт.	2304 шт.	1536 шт.	1152 шт.	1536 шт.
Частота графического ядра	до 1000 МГц (по факту: 920-1000 МГц)	до 1000 МГц	до 1050 МГц	925 МГц	863-900 МГц	1046-1085 МГц	980-1033 МГц	1006-1058 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 3 ГБ	GDDR5, 2/4 ГБ	GDDR5, 3 ГБ	GDDR5, 3 ГБ	GDDR5, 2/4 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 2 ГБ
Частота памяти	5000 МГц	6000 МГц	5600 МГц	5500 МГц	6008 МГц	7000 МГц	6008 МГц	6008 МГц
Шина данных	512 бит	384 бит	256 бит	384 бит	384 бит	256 бит	256 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	176 шт.	128 шт.	80 шт.	128 шт.	192 шт.	128 шт.	96 шт.	128 шт.
Количество блоков растеризации	64 шт.	32 шт.	32 шт.	32 шт.	48 шт.	32 шт.	32 шт.	32 шт.
Энергопотребление	-	250 Вт	180 Вт	250 Вт	250 Вт	195 Вт	170 Вт	195 Вт
Интерфейс	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0
Цена на октябрь 2013 года	19 990 рублей	9000 рублей	6000 рублей	11 500 рублей	17 990 рублей	11 990 рублей	8500 рублей	15 500 рублей

Синтетические тесты (Radeon R9)

3DMark 11 (Performance)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
AMD Radeon R9 290X	**15 144**	6110	**10 904**	**100%**
AMD Radeon R9 280X	10 549	6135	8844	81%
AMD Radeon R9 270X	8141	**6137**	7459	68%
AMD Radeon HD 7970	9134	5841	7941	73%
NVIDIA GeForce GTX 780	12 767	6014	9873	91%
NVIDIA GeForce GTX 770	11 400	5773	9097	83%
NVIDIA GeForce GTX 760	8747	5770	7695	71%
NVIDIA GeForce GTX 680	9648	5550	8250	76%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
AMD Radeon R9 290X	**50,2**	**1263**	**100%**
AMD Radeon R9 280X	36,1	908	72%
AMD Radeon R9 270X	27,3	686	54%
AMD Radeon HD 7970	32,2	810	64%
NVIDIA GeForce GTX 780	49,3	1241	98%
NVIDIA GeForce GTX 770	39,2	987	78%
NVIDIA GeForce GTX 760	31,9	804	64%
NVIDIA GeForce GTX 680	35,3	890	70%

Unigine Valley 1.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
AMD Radeon R9 290X	52,7	2204	100%
AMD Radeon R9 280X	43,6	1822	83%
AMD Radeon R9 270X	33,2	1389	63%
AMD Radeon HD 7970	39,5	1652	75%
NVIDIA GeForce GTX 780	**54,9**	**2298**	**104%**
NVIDIA GeForce GTX 770	46,7	1953	89%
NVIDIA GeForce GTX 760	40,4	1691	77%
NVIDIA GeForce GTX 680	44,2	1501	68%

ку кадров в секунду), но в общем зачете производительность обеих плат очень близка. Крупный разрыв случился только в Batman: Arkham City, причем даже без включения NVIDIA PhysX. Хотя, скорее всего, это связано с сырostью предоставленных нам драйверов AMD Catalyst 13.11 BetaV5, поэтому обращать внимание на эти цифры мы не рекомендуем. Лучше опишем саму работу R9 290X.

На удивление никаких вопросов к плате у нас не возникло. И хотя мы провели с ней всего сутки — ни одного сбоя или глюка драйверов. Пожалуй, единственное, к чему можно придраться, — плавающая частота чипа, которая временами то поднималась до 1000 МГц, то опускалась до 920 МГц. Здесь же скажем и о высокой температуре. В то время как GTX 780 держалась в районе 70°C, флагман AMD у нас доходил до 95°C. Кому такое дело не по нраву, AMD предлагает задействовать второй набор BIOS (переключается рычажком на самой плате) и поумерить пыл карты, попутно потеряв 2-3 fps.

Промежуточный итог

Честно скажем, на момент написания данных строк мировая пресса почти в полном составе самозабвенно пела дифирамбы новой линейке AMD. Мы же пока от восторженных отзывов воздержимся — и вот почему.

Для начала, в Radeon R очень мало нового. По-хорошему, реальный интерес представляют только TrueAudio, Mantle и возможность запуска CrossFireX без дополнительных мостиков. Насколько все это полезно — неясно. Лишний проводок при установке двух плат особо не напрягал, а революционный звук и свежий API представлены только на бумаге. Когда их удастся пощупать своими руками и насколько широкую они получат поддержку — покажет время. Хотя, как нам кажется, все это будет примерно как с PhysX для NVIDIA. У разработчиков, с которыми производитель карт сотрудничает более или менее тесно, технологии будут, всем остальным они окажутся до лампочки.

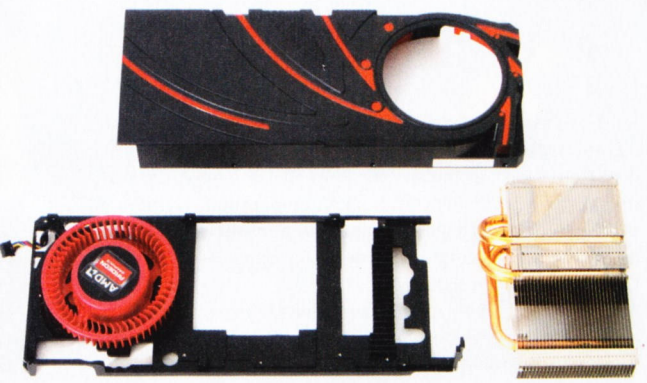
Следующий пункт — скромное количество по-настоящему новых плат. Всего две карты для линейки, которая при самом плохом раскладе собирается продержаться на рынке минимум год-полтора. Как-то несерьезно даже. Плюс флагман серии не смог одержать уверенную победу над противником, вышедшим почти полгода назад. Конечно, в последнем могут быть виноваты пока еще сырые драйверы, да и сам образец нам мог попасться не очень качественный (наша карта явно подвергалась разбору), но на данный момент Radeon R9 290X не выглядит однозначным лидером индустрии. Серьезное преимущество у него только одно — огромный блок растеризации, который должен пригодиться для мониторов с разрешением Ultra HD. Однако, учитывая их цену под 300 000 рублей, понадобится это сильно ограниченному числу пользователей.

●●●

В принципе, AMD могла переломить ситуацию, если бы пошла по проторенной дорожке и выставила низкие цены на свои разработки. Однако сделать это она смогла только для некоторых плат. Выгодно смотрятся лишь R9 270X и R9 280X — при сохранении ценников это лучшие предложения на рынке.

Игровые тесты (кадров в секунду, Radeon R9)

Настройки	AMD Radeon R9 290X	AMD Radeon R9 280X	AMD Radeon R9 270X	AMD Radeon HD 7970	NVIDIA GeForce GTX 780	NVIDIA GeForce GTX 770	NVIDIA GeForce GTX 760	NVDIA GeForce GTX 680
Aliens vs. Predator (DX11)								
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	**127,2**	97,6	66,9	88,7	108,8	94	78,6	87,5
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**107,8**	85,3	58,8	77,6	92,6	74,4	63,6	71
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	**106,5**	88,7	61	80,7	95,9	84	70,2	78,2
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**94**	77,8	51,7	70,1	83,7	66,6	57,2	63,8
%	**100%**	80%	55%	73%	87%	73%	62%	69%
Tomb Raider								
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	43,4	36,9	25,7	31,4	**43,7**	40	29,8	35,5
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	43,2	36,9	25,7	31,3	**43,8**	39,8	29,4	35,4
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	37,7	32,9	18,1	27,8	**38,4**	34,5	26	30,9
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	37,1	32,7	18,2	27,7	**38,3**	33,9	25,7	31,1
%	100%	86%	54%	73%	**102%**	92%	69%	82%
Batman: Arkham City								
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	67	54	40	48	**101**	98	91	97
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	44	35	25	32	**100**	84	80	85
Ultra, 1680x1050, AF 16x, PhysX	29	29	27	27	52	**54**	52	53
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	60	48	36	44	**99**	94	88	94
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	39	30	22	28	**93**	80	71	81
Ultra, 1920x1080, AF 16x, PhysX	28	29	27	27	52	**53**	50	53
%	100%	84%	66%	77%	**186%**	173%	162%	173%
BioShock Infinite								
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	91,9	77,8	58,6	47,6	**93,3**	83,2	72,4	81,8
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	91,8	77,9	58,8	39,2	**92,9**	83,3	71,9	81,7
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	81,6	69,2	51,6	44,5	**85,5**	75,8	64,7	73,8
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	81,5	69,2	51,6	36	**84,4**	74,9	64,2	73,4
%	100%	85%	64%	48%	**103%**	91%	79%	90%
Metro: Last Light								
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	**48**	37,9	29,3	34,3	41,6	38,6	32,6	40,7
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, Adv. PhysX	29	29,2	22,4	26,3	**38,4**	35,4	29,5	34,3
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	**42**	34,5	26,4	31,4	39,8	37,7	32,2	37,4
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, Adv. PhysX	27	26,2	20,1	23,6	**34,1**	31,5	26,1	30,7
%	100%	88%	67%	79%	**105%**	98%	82%	98%
Crysis 3								
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	41,6	37	26	31	**43**	38	31	37
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	36	23	17	19	**37**	34	28	33
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**39,1**	33	23	28	39	34	27	33
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	32,9	21	15	18	**33**	31	24	29
%	100%	76%	54%	64%	**102%**	92%	74%	88%



Соотношение цена/производительность (Radeon R9, без учета Batman: Arkham City)

Модель видеокарты	Производительность	Цена
AMD Radeon R9 290X	100%	100%
AMD Radeon R9 280X	81%	45%
AMD Radeon R9 270X	60%	30%
AMD Radeon HD 7970	69%	58%
NVIDIA GeForce GTX 780	99%	90%
NVIDIA GeForce GTX 770	87%	60%
NVIDIA GeForce GTX 760	72%	43%
NVIDIA GeForce GTX 680	80%	78%

А вот R9 290X у нас *официально* оценили в 19 990 рублей. На момент выхода карты — всего на 1000 рублей дешевле GTX 780 (в США разница была больше — около 3000 рублей в пользу AMD). Впрочем, даже такое преимущество продержалось недолго. Буквально под сдачу номера NVIDIA объявила о снижении цен и скинула стоимость GTX 780 до 17 990 рублей, а GTX 770 — с 13 000 до 11 990 рублей, нанеся сильнейший удар по позициям новоявленной линейки AMD. На освободившееся же место, в 22 000 рублей, заявлена GeForce GTX 780 Ti, о которой мы расскажем уже в следующем номере.

В итоге по Radeon R вывод у нас следующий. Да, карты не вызывают обильного слюноотделения и резкого желания сорваться в ближайший магазин и спустить там бережно хранимую заначку. Однако надо отдать должное AMD, она вернула на рынок конкуренцию и снова дала нам право выбора, а это дорогого стоит. ● *Дмитрий Колганов*

ТРОЕ НА ОДНОГО

Тестирование видеокарты Gigabyte GV-N780OC-3GD

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Ядро:** GK110
- **Количество транзисторов:** 7,1 млрд
- **Техпроцесс:** 28 нм
- **Количество потоковых процессоров:** 2304 шт.
- **Частота графического ядра:** 954-1006 МГц
- **Тип, объем памяти:** GDDR5, 3 ГБ
- **Частота памяти:** 6008 МГц
- **Шина данных:** 384 бит
- **Количество текстурных блоков:** 192 шт.
- **Цена на октябрь 2013 года:** 22 000 рублей

О том, что последний из флагманов NVIDIA, **GeForce GTX 780**, недолго продержится в референсном дизайне, стало ясно еще во время первых тестов — уж больно хорошо он разгонялся и отлично реагировал на качественное охлаждение. Томиться в ожидании не пришлось — буквально через несколько недель после запуска рынок трещал под натиском GTX 780 с оригинальными СО. Мы решили познакомиться с одной из модификаций и заказали **Gigabyte GV-N780OC-3GD**.

Знакомство

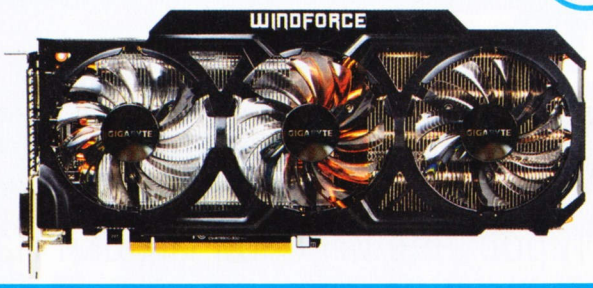
Поставляется плата в хорошо оформленной коробке с цветной полиграфией. Под оберткой скрывается ящичек из плотного картона, где в окружении приятно шуршащего пенопласта лежит виновница нашего текста, диск с драйверами и всем сопутствующим NVIDIA софтом, а также пара кабелей питания. Последние, надо сказать, штука полезная. Для работы карта требует две 8-pin вилки, а они есть далеко не у каждого БП.

В основе GV-N780OC-3GD — знакомый чип **GK110** на архитектуре **Kepler**. В нем трудится дюжина SMX-блоков, суммарно включающих в себя 2304 CUDA-ядра и 192 текстурника. Функционируют они на стандартной скорости в 863 МГц и в референсном варианте должны разгоняться до 900 МГц. Набортной памяти у флагмана серии — 3 ГБ GDDR5 на частоте 6008 МГц.

Однако основная фишка всей линейки вовсе не в технических характеристиках, а в технологии GPU Boost 2.0, умеющей разгонять камень в зависимости от текущей температуры, а значит, сильно зависящей от качества охлаждения.

Фирменная разработка

Именно на эффективности СО и заострила внимание Gigabyte — на референсную GeForce GTX 780 поставили фирменную систему **WindForce 3X**. На замену турбины пришла классическая схема с вертикальным обдувом радиаторов.



Вместо одной цилиндрической плата оснащена сразу тремя тихоходными 80-мм вертушками. Изменился и сам кулер — никаких испарительных ванночек, столь любимых как NVIDIA, так и AMD. Сам камень, модули памяти и часть цепей питания накрывает двойной радиатор со множеством тонких алюминиевых ребер. Тепло на них передается посредством шести медных теплопроводных трубок по 6 мм в поперечнике. Результат такой кардинальной переработки — внушительный рост базовой частоты кристалла — плюс 91 МГц. Увеличилась и скорость под GPU Boost 2.0. Если стандартная GTX 780 поднималась и стабильно работала на 1020 МГц, то в варианте от Gigabyte она доходила уже до 1097 МГц. При этом GV-N780OC-3GD оказалась на удивление тихой, вентиляторов не слышно даже под нагрузкой.

Тесты

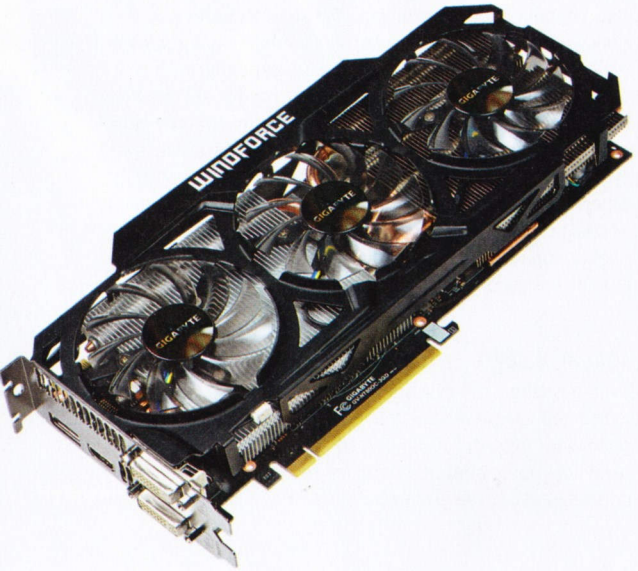
Под тестирование новинки мы собрали стенд на базе материнской платы **MSI Eclipse SLI**, оснастили ее процессором **Intel Core i7-920** и добавили три планки оперативной памяти **Kingston HyperX DDR3-2000 МГц**. Операционная система и все драйверы были закатаны на твердотельник **Kingston SSDNow** объемом 64 ГБ, игры и бенчмарки отправились на жесткий диск **Seagate Barracuda 7200.10**.

В список синтетики у нас вошли **3DMark 11**, **Unigine Valley 1.0** и **Unigine Heaven 4.0**. Игровой набор составили **Crysis 3**, **Aliens vs. Predator**, **Tomb Raider**, **Hitman: Absolution**, **Metro: Last Light** и **BioShock Infinite**. С учетом того, что обойдется GV-N780OC-3GD в 22 000 рублей, в конкуренты ей записали лишь прямого прародителя — референсную GeForce GTX 780. Результаты получились интересными.

Несмотря на внушительное увеличение скорости и переработанную систему охлаждения, основательно улучшить показатели стандартной GTX 780 нашему подопытному не удалось. По-хорошему, прибавку увидели только синтетические бенчмарки, выдававшие с GV-N780OC-3GD на 5-10% больше fps. В реальных тестах это преимущество сохранилось лишь в Metro: Last Light, все остальные игровые бенчмарки преимущество Gigabyte проигнорировали и показали примерно то же количество кадров, что и с обычной GTX 780.

●●●

Впрочем, это не значит, что Gigabyte где-то оплошала и не смогла превзойти NVIDIA. Скорее наоборот: избавившись от цилиндрической вертушки и тем самым понизив уровень шума, она смогла сохранить приличную производительность. ● ***Дмитрий Колганов***



Синтетические тесты

3DMark 11 (Performance)

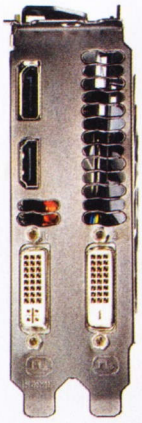
Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
Gigabyte GV-N780OC-3GD	**13 867**	**6056**	**10 379**	100%
NVIDIA GeForce GTX 780	12 767	6014	9873	95%

Unigine Heaven Benchmark 3.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
Gigabyte GV-N780OC-3GD	**54,8**	**1381**	100%
NVIDIA GeForce GTX 780	49,3	1241	90%

Unigine Valley 1.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
Gigabyte GV-N780OC-3GD	**60,4**	**2527**	100%
NVIDIA GeForce GTX 780	54,9	2298	91%



Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	Gigabyte GV-N780OC-3GD	NVIDIA GeForce GTX 780
Aliens vs. Predator (DX11)		
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	**109,8**	108,8
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	91,4	**92,6**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	95,6	**95,9**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	83,3	**83,7**
%	100%	100%
Tomb Raider		
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**44,5**	43,7
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**43,9**	43,8
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**39,3**	38,4
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**39,1**	38,3
%	100%	98%
Batman: Arkham City		
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**105**	101
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**100**	**100**
Ultra, 1680x1050, AF 16x, PhysX	51	**52**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**102**	99
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**96**	93
Ultra, 1920x1080, AF 16x, PhysX	51	**52**
%	100%	98%
Hitman: Absolution		
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**48,6**	48,5
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**46,2**	45,5
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**48,4**	46,6
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**43,7**	42
%	100%	98%
BioShock Infinite		
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**94,3**	93,3
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**94,3**	92,9
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	85,1	**85,5**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**85,2**	84,4
%	100%	99%
Metro: Last Light		
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	**48**	43
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, Adv. PhysX	**41**	37
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	**43**	39
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, Adv. PhysX	**36**	33
%	100%	90%

ШЕСТОЕ ПРИШЕСТВИЕ

Тестирование игровой мышки Razer Naga 2014

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** гибридный, 8200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 14 дополнительных, колесико-кнопка
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Дополнительно:** поддержка макросов, отключаемая подсветка
- **Размеры:** 11,9x7,5x4,3 см
- **Вес:** 135 г
- **Цена на октябрь 2013 года:** 3750 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ хорошо лежит в руке
+ удобное ПО
+ подходит для всех жанров
+ механические клавиши
+ поддержка макросов

— МИНУСЫ —

– высокая цена
– простые материалы

Выход **Razer Naga** в 2009 году перевернул рынок игровых мышей. И хотя на этого грызуна о 16 кнопках тогда смотрели с недоумением и смехом, модель стала иконой своего времени и мечтой любого MMO-игрока. Она научила многих из нас активно работать большим пальцем правой руки, ввела моду на макросы, породила массу клонов, да и сама дошла вот уже до пятого по счету переиздания.

История

Тем, кто сейчас не совсем понял, о чем речь, вкратце расскажем о концепции Razer Naga. Помимо основных кликов и пары «вперед/назад», мышь получила дюжину кнопок по левому боку, аккурат под большой палец. В стандартном варианте они дублировали «цифровой» блок клавиатуры со способностями персонажа и разгружали левую руку, позволяя острее реагировать на происходящее в игровом мире. Однако главная особенность крылась в фирменном софте.

Он, при помощи простейшего интерфейса, разрешал творить чудеса. К любой клавише можно было привязать сложнейший многоступенчатый макрос, запускавший боевые ротации, сочетания действий и наложение всех возможных баффов по одному клику. Конечно, до Razer подобное уже пытались делать, но именно с Naga удалось довести процесс программирования до идеала, избавив пользователей от нудного изучения мануалов с кучей малопонятных команд.

Эволюция

За без малого пять лет существования Naga пережила пять переизданий. Вышла в перекрашенном виде **Molten Edition**, получила беспроводную версию **Epic** со сменными боковинами, аналогичную ей, но уже с хвостом, модель с индексом **2012**, вариант с шестью кнопками под названием **Hex** — и вот теперь Naga 2014.

На первый взгляд мышь не изменилась, все тот же набор клавиш, колесико и зеленая подсветка. Однако, когда ставишь новинку рядом с Naga 2012, различия видны невооруженным глазом. Начнем с того, что грызун сменил форму. Пропали изгибы по бокам, а клики потеряли фирменные выемки под пальцы и стали острее, как во всех современных разработках Razer.

Упростился и материал. Если раньше корпус покрывался софттач-пластиком, теперь используется обычная шершавая пластмасса. И пусть во время продолжительных сессий рука потеет не так сильно, на ощупь Naga 2014 воспринимается проще своего предка. То же касается исчезнувшей возможности менять боковые панели, подстраивая модель под излюбленный хват. Правая часть подойдет только под пальцевой вариант и обхват ладонью.

А вот клавиши в Naga 2014 определенно стали лучше. Все они, включая блок под большой палец, вместо мембран получили механические триггеры. Благодаря этому в разы увеличилась тактильная отдача и появилось четкое понимание прошедшего нажатия. Преобразили и колесико — оно обучилось горизонтальному скроллу.

Еще одна заметная эволюция — горбик на корпусе мышки сместился чуть вперед, ближе к основанию пальцев, а это, по заверению Razer, помогло снять часть нагрузки с кисти. Правдиво заявление или нет, утверждать не беремся. Дискомфорта мы не ощущали и с прошлыми версиями, но знать, что о твоем здоровье заботятся, безусловно, приятно, тем более в удобстве Naga 2014 не потеряла — в руке лежит как влитая.

Железо и софт

Сенсор в Naga 2014 подтянули до современного уровня. Совмещенная система из лазерного и оптического датчиков выдает 8200 dpi. Конечно, вряд ли такие значения когда-нибудь понадобятся в реальности, но в точности электронным глазам не откажешь. Сенсор у Razer действи-

тельно лучше, чем у конкурентов, и особенно это заметно во время снайперской работы в Battlefield 3 и World of Tanks — никаких срывов или случайных проскальзываний, все предельно предсказуемо.

Для настройки грызуна придется скачать с официального сайта унифицированную под все устройства Razer программу **Synapse 2.0**. В трех разделах скрываются как привычные ползунки чувствительности и опции отключения подсветки, так и оригинальные вещи типа калибровки под коврики и определения высоты отрыва, на которой прекращается отслеживание перемещений.

Процесс написания макросов упрощен до предела. Нажимаете «Rec», отстукиваете на клавиатуре комбинацию, а затем, при желании, расставляете задержки между нажатиями. Подвешиваются готовые программки в главном меню утилиты. На экран выводится изображение мышки, и, кликая по виртуальным кнопкам, вы добавляете им нужные команды. Причем для последовательностей можно назначить количество срабатываний или зацикливание до повторного щелчка клавишей. Помимо макросов, на кнопки предлагается подвесить массу других интересных функций вроде управления мультимедиа, переключения раскладки или профилей. Последних Naga 2014 поддерживает до восьми штук. Все они сохраняются в облаке (для этого приходится заводить аккаунт на сайте Razer) и доступны с любого компьютера и устройства Razer.

Из приятных обновлений в Synapse 2.0 отметим необычную опцию «Внутриигровой конфигуратор». Если во время игры вы забыли, какая клавиша за что отвечает, или хотите просто сменить чувствительность сенсора, то через «Ctrl» + «~», не сворачивая приложение, можно получить доступ ко всем настройкам. Идея, надо признать, отличная, а главное, работает и с другими мышами производителя.

●●●

Новая Naga сильно преобразилась. Переработанные сенсоры и механика клавиш заметно расширили потенциал этого грызуна и добавили удобства. Конечно, по сравнению с прошлой, 2012-й, версией немного расстраивает исчезновение софттача и сменных боковин, но после нескольких часов игры на это перестаешь обращать внимание. Во всем же остальном Naga 2014 осталась идеальной мышкой для любителей MMO, с удобным интерфейсом и потрясающими возможностями. И хотя всем этим надо учиться пользоваться, после освоения на другие грызуны вы уже не пересядете — проверено. ● *Дмитрий Колганов*

ДЛЯ МЕЛОМАНОВ

Тестирование 2.0-акустики Edifier R2800

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип акустики:** 2.0
- **Мощность:** 2x 16 Вт + 2x 18 Вт + 2x 36 Вт
- **Частотный диапазон:** 42 — 20 000 Гц
- **Динамики сателлитов:** 3/4 дюйма + 4 дюйма + 8 дюймов
- **Входы:** 2x RCA, S/PDIF (оптический), коаксиальный
- **Дополнительно:** пульт ДУ, комплектный оптический кабель
- **Размеры:** 25,8x46,3x32 см
- **Общий вес:** 27,8 кг
- **Цена на октябрь 2013 года:** 10 000 рублей

Какой должна быть хорошая акустика? Правильно, большой. И пусть работает аксиома далеко не всегда, на устроенной **Edifier** презентации мы не смогли пройти мимо модели **R2800**. Высота динамиков — 46,3 см, ширина — 25,8 см, глубина — 32 см. Чтобы вы сейчас не бегали за рулеткой, скажем, что колонки выше 24-дюймового монитора и поставленные рядом примерно равны его длине. В общем, не удержались — заказали на тесты.

Раз, два, взяли

Еще раз R2800 удивили по приезде в редакцию. В коробке из-под них, думаем, можно спокойно вынести пару ЖК-мониторов с приличной диагональю, а уж о весе снаряженного комплекта даже вспоминать не хочется: затаскивать в кабинет кубик на 27,5 килограммов — то еще веселье. Впрочем, оно того стоило.

Колонки действительно впечатляющие. Корпус сделан из толстого листа МДФ, оформленного под черное дерево. Лицевая часть закрыта съемной пылезащитной сеткой с небольшим шильдиком «Edifier» у основания. Если снять ткань — взору откроется набор из трех динамиков. Наверху расположился 3/4-дюймовый тканевый твиттер, отвечающий за высокие частоты. Под ним — 4-дюймовый среднечастотник, выполненный на бумажной основе и выкрашенный в серебристый цвет, а в самом низу встал низкочастотник на 8 дюймов. Нашлось место и для фазоинвертора, причем вывели трубу не на заднюю, а на переднюю панель, рядом со «средним» громкоговорителем. А это значит никаких издевательских правил типа «ставить в 30 см от стены».

Начинка

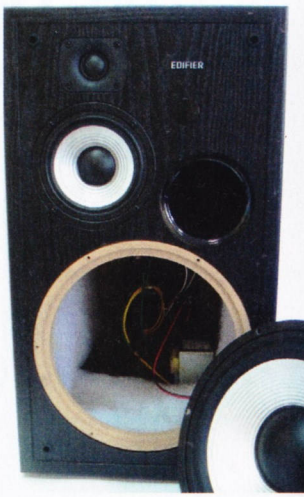
Отличилась R2800 и по части электрики. На каждый динамик выделен отдельный усилитель, а на низкочастотники вообще стоят два выходных каскада, объединенных в мост для увеличения мощности. Подобная схема называется «три-ампинг», в мультимедиа-сегменте она гость крайне редкий и необычный, поэтому остановимся на этом подробнее и быстренько пробежимся по основам таких волнующих тем, как схемотехника и принципы работы акустики. Начнем с самого простого — динамиков.

Все излучатели рассчитаны на воспроизведение определенного диапазона. К примеру, мелкие твиттеры отдуваются за лежащее выше 4000 Гц, а большие «басовики» выдают полосы ниже 600 Гц. И все бы хорошо, только звук с источника никогда не приходит в раздельном виде, режет его и распределяет по динамикам уже сама акустика.

ПОЧЕМУ ТАК ГРОМКО?

Громкий нрав R2800 объясняется просто. Как мы уже говорили, низкочастотник у акустики огромный — 8 дюймов далеко не в каждом мультимедийном сабвуфере встретишь — и может выдать (и выдает) частоты от 50 Гц, что является нижним пределом почти всех живых инструментов. К сожалению, чтобы добиться таких показателей, Edifier пришлось пойти на хитрость, продиктованную подлыми для любого звуковика параметрами Тиля — Смолла.

По-хорошему, для получения столь низких частот надо было расширять рабочее пространство R2800, увеличивая параметр эквивалентного объема, а поскольку корпус и так получился крупным, инженеры пошли другим путем. Они смягчили подвес излучателя, тем самым повысив его нижнюю (резонансную) частоту, но попутно понесли серьезные потери в графе «чувствительность». А она, грубо говоря, напрямую влияет на то, при какой громкости динамик раскроется и заиграет «как надо». Отсюда и результат. При низкой мощности большой излучатель R2800 банально не раскачивается.



Занимаются этим встроенные кроссоверы, также известные как высоко- и низкочастотные фильтры (ФВЧ и ФНЧ). Они встречают сигнал перед входом на динамик и отсекают от него заданную составляющую. Правда, мгновенно, как ножом, рубить все лишнее разрешается исключительно на бумаге, в реальном мире можно лишь глушить «паразитные» волны. Насколько хорошо это удается — выражается таким параметром, как крутизна среза, или чувствительность, измеряемым в децибелах на октаву. Он указывает на то, как быстро теряют громкость частоты, находящиеся за ограничительной линией. Чем выше эта характеристика, тем меньше посторонних звуков добирается до излучателя.

К сожалению, для повышения крутизны среза приходится строить фильтры высоких порядков, то есть применять большее количество деталей и, соответственно, увеличивать финальную стоимость акустики. В мультимедийном секторе это никому не нужно, и производители обычно ограничиваются простыми кроссоверами с посредственными характеристиками. А это приводит к появлению на басовых динамиках высоких частот, а на твиттерах — низких, что не только губительно влияет на сами излучатели, но и негативно воспринимается слушателем.

Тут же, кстати, кроется причина отсутствия на рынке трехполосных систем, типа нашей R2800. Для добавления нормального низкочастотника надо либо поставить очень дорогой ФНЧ, либо использовать не особо дешевую и сложную схему раздельного усиления, примененную Edifier.

Три в одном

Вместо деления сигнала перед динамиками инженеры компании пошли путем, обычно использующимся в Hi-End-аппаратуре. Когда звук только поступает на колонку, его тут же подбирает встроенный АЦП и отправляет на микроконтроллер, управляющий фильтрами 4-го порядка с впечатляющей крутизной среза в 24 дБ/октаву. Они, в свою очередь, разбивают сигнал на три составляющие и передают его сначала на ЦАП, а потом на усилители, каждый из которых связан с собственным динамиком. В итоге на излучатели приходит практически идеальный ток, лишенный «соседних», ненужных частот и, соответственно, паразитных пересечений.

Естественно, у схемы есть свои минусы. И главный из них — дополнительные преобразования уже готового сигнала. В Edifier проблему постарались решить, добавив к двум аналоговым пару цифровых входов — коаксиальный и оптический. Последние не только позволили расширить число одновременно подключенных источников, но и сократили количество лишних вмешательств со стороны электроники. Если пустить звук сразу по цифре, он напрямую отправится на кроссоверы, а потом на ЦАП и колонки.

Управлять этим многообразием предлагается либо с пульта ДУ, умеющим регулировать громкость и переключать входы, либо при помощи трех ручек на правой панели основной колонки. Помимо общего уровня звука, тут можно подстроить еще и баланс высоких/низких частот. Хотя заниматься этим вряд ли придется — даже в «стандартном» положении играют R2800 так, что слушать их хочется бесконечно.

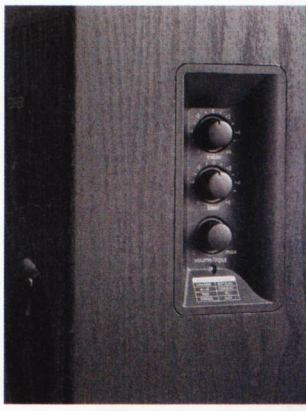
Звук

Вообще, звук R2800 сильно зависит от того, насколько хорошо вы относитесь к своим соседям. Если регулярно ходите друг к другу в гости, улыбаетесь при встрече, а по праздникам делитесь пирожками, то на небольшой громкости R2800 — это невероятно красивая блюзовая акустика. За счет отдельного, чувствительного и упругого, среднечастотника колонки так натурально передают вокал, что откровенно мурашки по коже бегают.

Сюда же примешивается и крайне живая игра классических и не перегруженных электрогитар, поддерживаемых мягким ходом низкочастотного динамика. А если еще правильно повернуть к себе акустику, к этому прибавится умение R2800 выстраивать сцену. Эта пара умудряется не только выдавать стерео, но и четко позиционировать центр, отправляя в него большую часть вокала, из-за чего создается впечатление, будто любимый музыкант выступает прямо перед вами. А вот динамичные композиции, в особенности тяжелый рок, на невысокой громкости R2800 даются так себе. Басовой составляющей практически нет, да и характерного напора перегруженных гитар от R2800 не дождешься. Впрочем, если пирожки у соседей не настолько хороши, чтобы пересилить любовь к Metallica, ничто не мешает крутануть ручку и выжать из R2800 заявленные 140 Вт.

После такого уважительного к себе отношения акустика разражается неистовым рыком, наконец-то подключает к делу свой самый крупный динамик, возвращая в запись бас-гитаристов, и усиливает напор среднечастотника, добавляя злости электрогитарам. Учитывая неслабый запас мощности, звучит все это так, будто вас прямо из уютного кресла закинули в первый ряд перед сценой.

Конечно, все вышесказанное сочетается и с играми, и с фильмами. В последних отлично выделяются голоса, а при увеличении мощности появляются впечатляющие эффекты. Ну а в играх свою лепту вносит идеальное позиционирование, позволяющее на слух определять, с какой стороны подкрадывается подлая вражина.



●●●

Думаем, после такого описания у многих сложилось впечатление, что R2800 — практически идеал, который может справиться со всеми поставленными задачами. К сожалению, это не совсем так. Да, Edifier действительно создала удивительную для компьютерного сегмента акустику, умеющую играть любой стиль музыки. И после недолгого общения с R2800 переходить на что-то классом ниже нет никакого желания. Другое дело, далеко не всем эта модель подойдет.

Когда мы говорили о ее громкости, то не преувеличивали — соседям и родным придется тяжело. Учитывать надо и габариты R2800: прежде чем купить такую махину, обязательно прикиньте, а влезет ли она рядом с монитором. Возможно, лучше присмотреться к младшим братьям, у Edifier есть несколько образцов, построенных по схожим с нашим героем принципам, — R2700 и R2600.

Впрочем, если все это вас не смущает и вы готовы выложить за 2.0-систему 10 000 рублей — берите, конкурентов у R2800 нет. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ отличная проводка
+ широкие возможности настройки
+ много входов
+ высокое качество звука

— МИНУСЫ —

- спорное расположение управляющих элементов
- низкая чувствительность басового динамика

ЗОЛОТО И КАМНИ

Тестирование телефона Apple iPhone 5s

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** iOS 7.0.3
- **Дисплей:** 4 дюйма (640x1136), IPS
- **Процессор:** Apple A7 (2 ядра, ~ 1,3 ГГц, 64 бита)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32/64 ГБ
- **Камеры:** 1,2 Мп (фронтальная), 8 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения, slo-mo)
- **Связь:** (модель A1530) GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, полосы LTE 1/2/3/5/7/8/20/38/39/40
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 1560 мАч
- **Размеры:** 12,4x5,9x0,8 см
- **Вес:** 112 г
- **Цены на октябрь 2013 года:** 29 990 рублей (16 ГБ), 34 990 рублей (32 ГБ), 39 990 рублей (64 ГБ)

Долгое время **Apple** в мире телефонов жила по уникальным правилам. Пока ее конкуренты наперебой представляли аппараты чуть ли не каждый день, «яблочная» компания раз в год выкатывала свежую модель и продавала ее на протяжении 12 месяцев. В 2013-м все изменилось — было выпущено сразу две трубки, **iPhone 5s** и **5c**. Мы решили познакомить вас со старшей версией.

Маленькая «S»

Для тех, кто пропустил последние пять лет в мире железа, расскажем принцип работы Apple. В один год (четный) она выпускает совершенно новый телефон (iPhone 5 в 2012-м), во второй — обновляет его, не меняя дизайна. Из-за этого многие скептически относятся к моделям iPhone с идентификатором «S». К примеру, 3GS был немногим лучше 3G, а 4S — обычной «четверки». А вот iPhone 5s по сравнению с предком — уверенный шаг вперед, как по внутренним, так и по внешним признакам.

Конструктивно новинка копирует предшественника. Длинный и узкий корпус, экран на 4 дюйма разрешением 640x1136 пикселей, неизменное стекло спереди, матовый алюминий промеж двух «окошек» сзади и «тусклые» боковины. В списке изменений — второй светодиод по соседству с основной камерой и металлическое кольцо вокруг кнопки «Home», потерявшей фирменную маркировку в виде квадрата. Еще одна интересность — свежая «золотая» и заметно посветлевшая черная расцветки. Поменялась в iPhone 5s и технология окраски. Теперь скосы передней и задней панелей хоть и царапаются, но голый металл сквозь них уже не просвечивает. А это было реальной проблемой первых «пятерок», она даже получила собственное название — скаффгейт (от англ. scuff — потертость).

Начинка

Впрочем, сильнее всего свежая модель отличилась начинкой. На смену чипу A6 пришел **A7**, по традиции отвечающий как за вычисления общего типа, так и за графику. Его особенность заключается в 64-разрядной архитектуре. При прежних двух ядрах и сохранившейся частоте в 1,3 ГГц она явно превосходит своего предшественника — бенчмарки отображают преимущество в полтора-три раза.

Заметна ли разница во время выполнения стандартных системных задач? Поскольку iOS тоже переведена на 64-битные рельсы — да, заметна, однако только при прямом сравнении с iPhone 5. Расторопнее грузятся вебстраницы в Safari (тут потребуется шустрый интернет), чуточку быстрее открываются приложения и веселее запускаются игры. Последние, кстати, похорошели. И хотя список 64-бит софта пока оставляет желать лучшего, первый крупный проект — **Infinity Blade 3** — успел продемонстрировать возможности платформы. В версии для 5s появились симпатичные шейдеры и улучшилась обработка света. Правда, скорее всего, бо́льшую роль тут сыграли новые графические блоки A7, нежели 64-рязрядная база.

Еще один подарок от Apple и заодно смерть для производителей «оздоровительных» аксессуаров — представленный в iPhone 5s сопроцессор **M7**. На его плечи возложен расчет данных с акселерометра, компаса и гироскопа. Благодаря тому, что они теперь не трогают царя в лице A7 и пользуются дискретным энергоэффективным чипом, датчики эксплуатируются интенсивнее, практически не влияют на заряд батареи и обучены многим забавным фокусам.

Например родные для iOS карты могут самостоятельно перестраивать интерфейс навигации в зависимости от того, шлепаете ли вы сейчас по лужам, идя к метро, или вальяжно развалились в кресле своего авто. Еще фишка. Если аппарат долго лежит на одном месте, то, по мнению M7, его хозяин сейчас дрыхнет без задних ног и можно реже проверять входящую почту. Или вот пример: если iPhone, будучи неподвижен, находится вне зоны действия сети, это значит, что сигнала ждать неоткуда и GSM-модуль следует временно деактивировать. Возможности M7, кстати, открыты разработчикам софта, а значит, iPhone в скором времени освоит еще пару-тройку необычных трюков.

А вот к чему у сторонних компаний доступа нет, так это к главной гордости iPhone 5s — дактилоскопическому сканеру **Touch ID**, спрятанному под кнопкой «Home». Схема работы у Touch ID простая. Во время настройки он просит вас поводить пальцем по сенсору, запоминает (но не отправляет в облако, если вас волнует приватность) рисунок линий и в дальнейшем позволяет вместо ввода пароля прижать палец к клавише и открыть доступ к нужным действиям.

Функционирует система практически безукоризненно, пальцы разрешается подносить под разными углами, и чем чаще вы это делаете — тем быстрее происходит каждое следующее считывание. Царапины на клавише как помеха идентификации? Исключено, кнопка закрыта сапфировым стеклом, покоцать которое — та еще задача.

К сожалению, помочь Touch ID может только при разблокировке телефона, а также авторизации в App/iTunes Store и iBookstore. Логиниться в сторонних приложениях схожим образом запрещено.

Камеры

Разрешение камер в iPhone 5s осталось таким же, как и у прародителя. Спереди встал глазок на 1,2 Мп, сзади — на 8 Мп. Однако, несмотря на сохранение прежних матриц, возможности фотомодулей заметно расширились, и в особенности это относится к основному, оборотному, элементу. При дневном освещении снимки стали контрастнее, HDR больше не тормозит: A7 обеспечивает практически мгновенную обработку снимков. Обновилась и серийная съемка — десяток кадров в секунду для iPhone теперь не проблема, — а при желании iOS может самостоятельно выбирать из них наиболее удачные кадры. В панорамном режиме отныне работает динамическая подстройка экспозиции для разных по яркости участков изображения. Вспышка? О последней стоит рассказать подробнее.

Она стала двойной. Нижний диод — теплый свет, верхний — холодный. Называется система **True Tone** и регулирует интенсивность лампочек в зависимости от окружающего освещения, что на выходе дает вполне приличное качество фотографий при плохих условиях съемки.

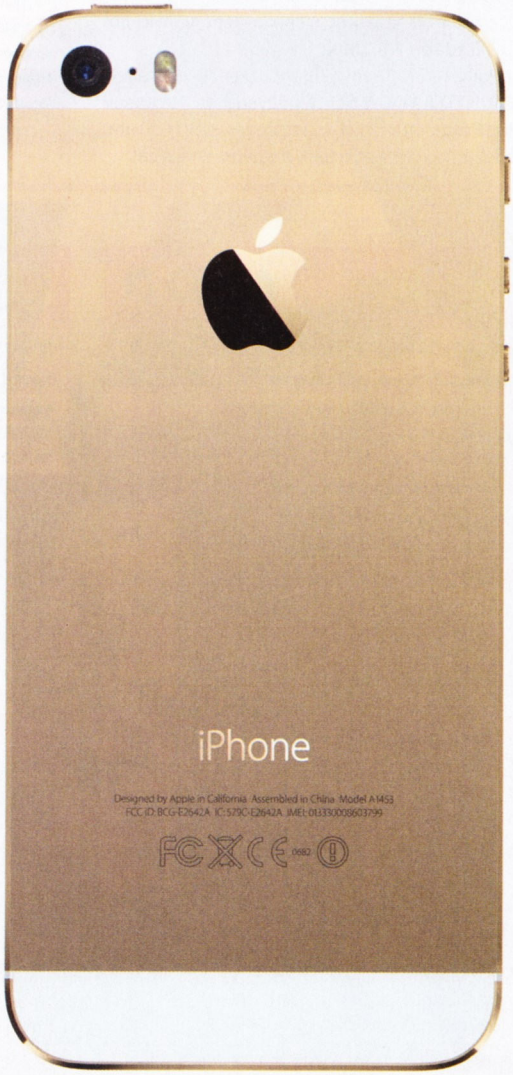
Ну и последнее по камерам — видео. С помощью 5s можно сделать ролик частотой 120 кадров/с, а затем замедлить интересующий участок до значения в 30 кадров/с и получить на руки натуральное slo-mo, как его представляют по голливудским блокбастерам.

Связь

В заключение расскажем о связи. Новый iPhone получил поддержку многих частот LTE, в список которых попали российские диапазоны. К сожалению, работают они только на бумаге и в умах теоретиков, на момент написания этого материала ни один из операторов так и не смог обеспечить связь четвертого поколения на телефонах Apple. Причем не случилось этого даже после появления в официальной продаже сертифицированных РСТ-телефонов. С чем связана такая неловкость, не известно, но факт налицо: в нашей стране максимум для iPhone 5s — сети 3G.

●●●

По сравнению со всеми прошлыми «S»-версиями, пятое поколение iPhone получило гораздо больше интересных технологий. Позволят ли они Apple добиться успеха — думаем, да, новинка, как и все предыдущие телефоны компании, выполнит план по продажам и покажет внушительные цифры отгрузок. Другое дело, сравнивая аппарат с представителями Android, понимаешь, что по многим параметрам трубка уже отстает от грандов индустрии. У нее и экран небольшой, и разрешение уже далеко не самое высокое на рынке, да и с LTE в нашей стране творится нечто непонятное. Да, конечно, Apple отличилась дактилоскопическим датчиком и 64-бит процессором, но, как нам кажется, преимущество это продержится недолго. Впрочем, ругаться не будем, для любителей iOS иных вариантов пока не предвидится. ● *Леонид Клюев*



+ ПЛЮСЫ +

+ 64-битная платформа
+ сканер отпечатков пальцев
+ хорошая камера

— МИНУСЫ —

- отсутствие поддержки LTE в России
- завышенная цена в России

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Главная новость этого месяца — выход линейки видеокарт **AMD Radeon R**. Казалось бы, в связи с этим у нас должны поменяться все конфигурации, но на момент сдачи номера о готовых моделях от производителей было известно очень мало, а уж о конкретных ценах на новинки — информации вообще ноль. Поэтому сегодня мы отдадим должное старым поколениям, а тотальным обновлением займемся через месяц.

Основные изменения этого месяца

- Цены на оперативную память пошли вверх. Если серьезный разгон системы не входит в ваши планы, вряд ли стоит раскошеливаться на модули с рабочей частотой больше 1600 МГц.
- Материнская плата **MSI H87-G41 PC Mate** в конфигурации «Дешево и сердито» — мечта милитариста. Используемые при сборке компоненты Military Class 4 продлят жизнь системы.
- Видеокарты **MSI** не отстают в стремлении пережить даже атомный взрыв. Разогнанная с завода **R7870-2GD5T/OC** из «Займи, но купи!» надежно охлаждается системой Dual Fan, а во всех цепях используются качественные твердотельные конденсаторы.
- Сплошной праздник в мире топовых видеокарт: скорости растут, цены падают. Теперь **NVIDIA GeForce GTX 770** умещается в базовый бюджет «Займи, но купи!». А за относительно небольшую доплату можно купить **ASUS Radeon R9 280X**.
- Наконец-то появился GeForce GTX Titan с оригинальной системой охлаждения. **Gigabyte GV-NTITANOC-6GD-B** обдувается батареей из трех вентиляторов **WindForce**. А значит, у нас новый рекорд в категории «Тебя я видел во сне» — 17 вертушек в одном корпусе!

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-4960X Extreme Edition (Ivy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,6 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	34 500
Кулер: Thermalright SilverArrow SB-E Extreme (ал.+медь, 2x 140 мм, 600-2500 об/мин, 21-45 дБ)	3200
Системная плата: MSI Big Bang XPower II (XL-ATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400 до 128 ГБ, 7x PCIe x16, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 4x USB 3.0, FireWire, S/PDIF-out, 2x LAN, аудио)	13 220
Память: 8x 8 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Dominator Platinum (CMD64GX3M8A2133C9)	28 900
Видеокарты: 3x Gigabyte GV-NTITANOC-6GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN, 928-980/6008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	104 760
SSD: 512 ГБ OCZ Vector VTR1-25SAT3-512G (SATA Rev. 3, зап. — 530 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	16 650
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	21 420
Дисковод: Pioneer BDR-S08XLT (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	2470
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	19 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower (1500 Вт, ATX, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 8x SATA, 8x MOLEX, 2x FDD, 4x 6-pin, 4x 8-pin)	9900
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводн., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZXR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	8010
Колонки: Edifier S550 (5.1, 5x 32 Вт + 120 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц)	17 130
Мониторы: 3x ASUS VG278H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, колонки 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	66 600
Со всеми наворотами:	**353 990**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6230
Кулер: Deepcool NEPTWIN (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1500 об/мин, 24-32,1 дБ)	1570
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x FireWire, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4050
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance CMZ8GX3M2A1600C9B	3150
Видеокарта: Palit GeForce GTX 770 (NVIDIA GeForce GTX 770, 1046-1085/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 900
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000VX000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2240
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Zalman Z9 U3 Black (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	2310
Блок питания: Aerocool VP-750 (750 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2240
Системный блок:	**35 230**
Мышь: Logitech Gaming Mouse G600 (8200 dpi, лазерная, проводная)	2490
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VG248QE (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 350 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort, аудио 2x 3 Вт, поддержка 3D Vision)	12 900
Системный блок и периферия:	**60 110**
AMD FX-9370 (Vishera, Socket AM3+, 4,4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1720
Замена видеокарты: ASUS Radeon R9 280X, MATRIX-R9280X-P-3GD5 (AMD Radeon R9 280X, 1100/6400 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 4x DisplayPort)	3000
SSD: 240 ГБ OCZ Vertex 3.20 VTX3-25SAT3-240G.20 (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	6760
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**74 510**

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6540
Кулер: Deepcool NEPTWIN (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1500 об/мин, 24-32,1 дБ)	1570
Системная плата: MSI Z87-G43 Gaming (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4620
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance CMZ8GX3M2A1600C9B	3150
Видеокарта: Gigabyte GV-R797TO-3GD (AMD Radeon HD 7970 Ghz Edition, 1100/6000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	12 900
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000VX000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2240
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Thermaltake Versa II VO700A1N3N (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1600
Блок питания: Aerocool VP-750 (750 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2240
Системный блок:	**35 400**
Мышь: Tt eSPORTS Theron (5600 dpi, лазерная, проводная)	2880
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6860
Монитор: ViewSonic V3D245 (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте, аудио 2x 1,5 Вт)	11 850
Системный блок и периферия:	**60 140**
Замена ЦП: Intel Core i7-4770 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3190
Замена видеокарты: ASUS Radeon R9 280X, MATRIX-R9280X-P-3GD5 (AMD Radeon R9 280X, 1100/6400 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 4x DisplayPort)	3000
SSD: 180 ГБ Corsair Force GS CSSD-F180GBGS-BK (SATA Rev. 3, зап. — 525 МБ/с, чт. — 555 МБ/с)	5870
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**75 120**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-6350 (Vishera, Socket AM3+, 3,9 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4270
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 92 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	640
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3P (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	2260
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMV8GX3M2A1600C11	2880
Видеокарта: Sapphire HD 7850 OC, 11200-XX-20G (AMD Radeon HD 7850, 920/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5980
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1630
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD SA-01B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1220
Блок питания: Hipro HPC500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1280
Системный блок:	**20 700**
Мышь: A4Tech F6 V-Track Gaming (3000 dpi, лазерная, проводная)	750
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	670
Колонки: Jetbalance Jb-345 (2.0, 2x 18 Вт, 20-20 000 Гц)	1600
Монитор: BenQ RL2455HM (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, аудио 2x 2 Вт)	6450
Системный блок и периферия:	**30 170**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	880
Замена видеокарты: MSI R7870-2GD5T/OC (AMD Radeon HD 7870, 1050/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	920
SSD: 64 ГБ Transcend TS64GSSD320 (SATA Rev. 3, зап. — 530 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	2770
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**37 100**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-4130 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4060
Кулер: TITAN TTC-NA02TZ/RPW1 (алюминий + медь, 95 мм, 900-2800 об/мин, 31 дБ)	300
Системная плата: MSI H87-G41 PC Mate (ATX, Socket LGA1150, Intel H87, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3030
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMV8GX3M2A1600C11	2880
Видеокарта: Sapphire HD 7850 OC, 11200-XX-20G (AMD Radeon HD 7850, 920/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5980
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1630
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD SA-01B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1220
Блок питания: Hipro HPC500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1280
Системный блок:	**20 920**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1190
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	770
Колонки: Jetbalance Jb-444 (2.1, 2x 9 Вт + 12 Вт, 70 дБ, 50-20 000 Гц)	1820
Монитор: ASUS VK248H (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	7800
Системный блок и периферия:	**32 500**
Замена ЦП: Intel Core i5-4440 (Haswell, Socket LGA1150, 3,1 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2030
Замена видеокарты: MSI R7870-2GD5T/OC (AMD Radeon HD 7870, 1050/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	920
SSD: 64 ГБ Transcend TS64GSSD320 (SATA Rev. 3, зап. — 530 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	2770
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**40 580**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5150
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-26,1 дБ)	780
Системная плата: Gigabyte GA-990XA-UD3 Rev. 3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990X/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3450
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance CMZ8GX3M2A1600C9B	3150
Видеокарта: MSI R7870-2GD5T/OC (AMD Radeon HD 7870, 1050/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	6900
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2050
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Thermaltake Versa II VO700A1N3N (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1600
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1730
Системный блок:	**25 350**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1750
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Edifier R2000T (2.0, 2x 30 Вт, 38-20 000 Гц, 95 дБ)	4160
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	8900
Системный блок и периферия:	**42 790**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1080
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 770 (NVIDIA GeForce GTX 770, 1046-1085/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6000
SSD: 180 ГБ Corsair Force GS CSSD-F180GBGS-BK (SATA Rev. 3, зап. — 525 МБ/с, чт. — 555 МБ/с)	5870
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**58 660**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-4440 (Haswell, Socket LGA1150, 3,1 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6090
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-26,1 дБ)	780
Системная плата: MSI H87-G43 (ATX, Socket LGA1150, Intel H87, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3290
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance CMZ8GX3M2A1600C9B	3150
Видеокарта: MSI R7870-2GD5T/OC (AMD Radeon HD 7870, 1050/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	6900
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2050
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD SA-01B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1360
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1730
Системный блок:	**25 890**
Мышь: Razer Abyssus (3500 dpi, лазерная, проводная)	1740
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	5220
Монитор: BenQ XL2411T (WLED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, поддержка 3D Vision)	9700
Системный блок и периферия:	**45 180**
Замена ЦП: Intel Core i5-4670 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	450
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 770 (NVIDIA GeForce GTX 770, 1046-1085/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6000
SSD: 120 ГБ OCZ Vertex 3.20 VTX3-25SAT3-120G.20 (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	3750
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**58 300**

ТЕСТ №12

ДЕКАБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Кого из перечисленных ниже злодеев мы не увидим в Batman: Arkham Origins?

А. Убийцу Крока
Б. Пингвина
В. Джокера
Г. Бейна
Д. Дарксайда

❷ На запуске PS4 подписчики PS Plus вместо DriveClub получат...

А. Rogue Legacy
Б. Contrast
В. The Binding of Isaac
Г. Wasteland Kings
Д. Rime

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ В XCOM: Enemy Within появился специальный режим для тех, кто постоянно пользуется быстрыми загрузками и сохранениями (для достижения лучших результатов).

А. Все так.
Б. Да это же читерство! Неправда!

❹ Авторы нового Thief отказались от системы набора опыта.

А. Верно.
Б. Глупость какая! Конечно же, нет.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

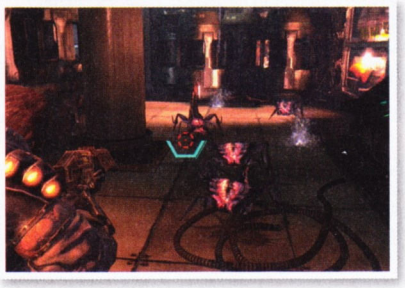
Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — Kill him, and I'll pay you whatever you want! Make him suffer, and I'll double it!
(Убей его, и я заплачу сколько захочешь! Заставь страдать, и я удвою предложение!)

А. Batman: Arkham Origins
Б. Grand Theft Auto 5
В. Hotline Miami
Г. Shadow Warrior
Д. Assassin's Creed 4

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?



А. Dead Space 3
Б. Fuse
В. Lost Planet 3
Г. Mars: War Logs
Д. DARK

❼ Кто из следующих актеров не принимал участия в озвучении GTA 5?

А. Стивен Огг
Б. Джеральд Джонсон
В. Шон Фонтено
Г. Нед Люк
Д. Рэй Лиотта

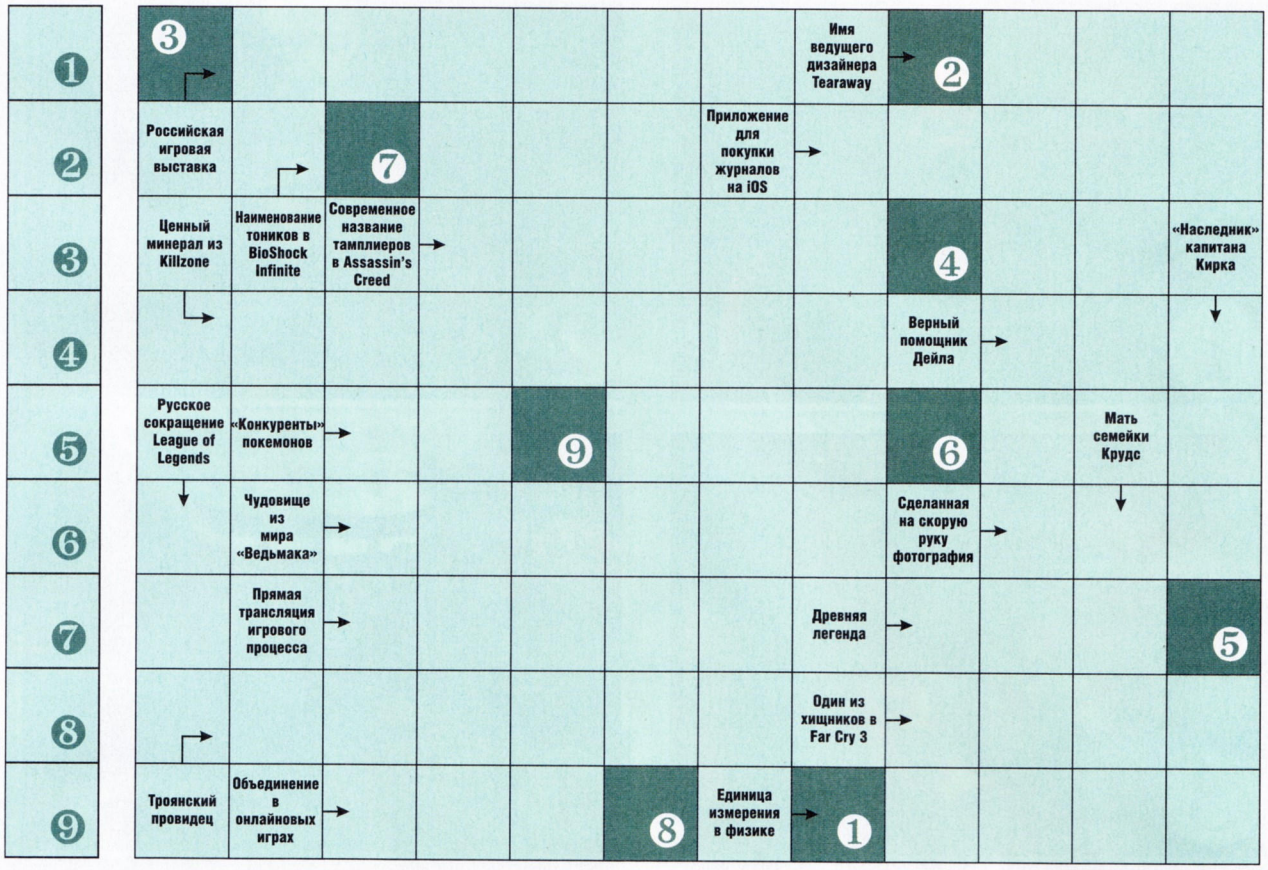
НАШ ПРИЗ

Портативная беспроводная гарнитура
Creative WP-350
с интерфейсом Bluetooth,
встроенным микрофоном
и мягкими накладками
ru.creative.com

СКАНВОРД №12

ДЕКАБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.



НАШ ПРИЗ

Проводная игровая мышь

Mad Catz R.A.T. 5 Gaming Mouse

оснащенная высокоточным лазерным сенсором

с поддержкой разрешения до 5600dpi

и ускорением до 50G

pristavka.com

ФОТОПАМЯТЬ №12 ДЕКАБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Shadow Warrior (2013)** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.

Подставка для охлаждения ноутбука (15,4")

Deepcool N6000

с LED-подсветкой

и двумя

USB-портами

www.deepcool-ru.com

НАШ ПРИЗ

Декабрь 2013 December

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
47	25	26	27	28	29	30	1
48	2	3	4	5	6	7	8
49	9	10	11	12	13	14	15
50	16	17	18	19	20	21	22
51	23/30	24/31	25	26	27	28	29

Издатель Activision **Разработчик** Bungie

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Издатель/разработчик Ubisoft

Декабрь 2013 December

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
47	25	26	27	28	29	30	1
48	2	3	4	5	6	7	8
49	9	10	11	12	13	14	15
50	16	17	18	19	20	21	22
51	23/30	24/31	25	26	27	28	29

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ №10/2013

ТЕСТ

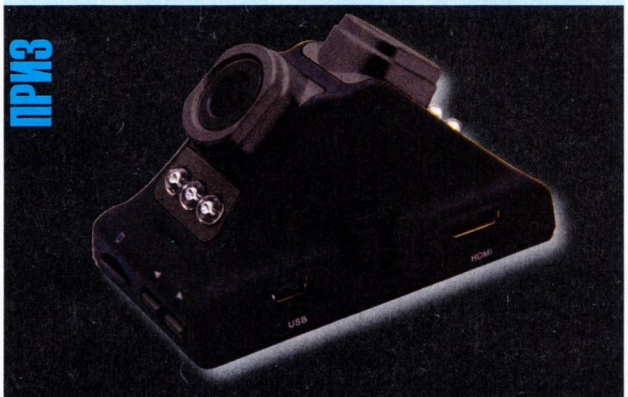
Правильные ответы

1. В (новыми играми в серии Need for Speed теперь будет заниматься студия Ghost Games)
2. Г (на презентации Sony во время gamescom 2013 не была представлена игра Gone Home)
3. А (Уве Болл вернулся к серии Postal и попросил проспонсировать его новый фильм через Kickstarter)
4. А (Nintendo 2DS лишилась фирменной 3D-технологии и перестала складываться пополам)
5. Б (цитата из GTA 5)
6. А (скриншот из Face Noir)
7. В (по версии Remember Me, французское правительство пало в 2041-м)

Победитель

Игорь Забелин (Москва)

ПРИЗ



Компактный видеорегистратор **Ritmix AVR-787 DUO** с широкоугольной (230°) видеосъемкой *и возможностью записи с двух камер в едином видеопотоке.* *www.ritmixrussia.ru*

СКАНВОРД

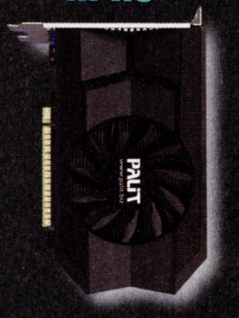
Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: президент, евро, енот, клиент, такси, аниме, ангел, пепел, кеб, чертеж, кабель, керри, акцент, иск. По вертикали: Делсин, твит, Сандерс, пик, Вжик. Ключевое слово: **Даннер**.

Победитель

Алексей Голубев (Ростов-на-Дону)

ПРИЗ



Игровая видеокарта **Palit GeForce GTX 650 Ti** *с объемом памяти 1024 Мб* www.palit.biz

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(Killzone: Mercenary)
3, 4, 1, 2

Победитель

Николай Лебедев (Ликино-Дулево)

ПРИЗ

Беспроводной маршрутизатор **TP-LINK TD-W8968** *со встроенным модемом ADSL2+* портом USB и скоростью до 300 Мбит/с *www.tp-link.com*

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 16.12.2013. Итоги будут подведены в февральском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

«**Игромания**» подводит итоги конкурса «**Встречают по одежке**». Нашим читателям предлагалось угадать, кому принадлежат те или иные предметы одежды, и перечислить, в каких играх участвовали эти персонажи. В качестве приза мы разыгрывали свитера с изображениями гамбургера, собаки и забавного кота, предоставленные нам **Mr. Gugu & Miss Go**, модным польским брендом. Для создания одежды использовалась специальная технология печати рисунка на ткани.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 — Принц, Prince of Persia (2008)
2 — Элизабет, BioShock Infinite
3 — Данте, DmC: Devil May Cry
4 — Марио, Super Mario Bros. и другие игры про Марио
5 — Ларри Лаффер, Leisure Suit Larry
6 — Дэдпул, Deadpool
7 — Элли, The Last of Us
8 — Эцио, Assassin's Creed 2, Brotherhood, Revelations
9 — Кратос, God of War
10 — Доктор Ватсон, серия квестов о «Шерлоке Холмсе»
11 — Корво, Dishonored
12 — Макс Пэйн, Max Payne
13 — Шепард, Mass Effect
14 — Довакин, Skyrim
15 — Скорпион, Mortal Kombat
16 — Джокер, Batman: Arkham
17 — Зимос, Saints Row 3
18 — Джульетта Старлинг, Lollipop Chainsaw
19 — Натан Дрейк, Uncharted
20 — Сэм Фишер, Splinter Cell

ИТОГИ КОНКУРСА

ПЕРВЫЙ ПРИЗ
АЛЕКСАНДР СЕМЕНОВ (ТУТАЕВ)

ВТОРОЙ ПРИЗ
РАМИС ХОДЖАЕВ (НИЖНИЙ ТАГИЛ)

ТРЕТИЙ ПРИЗ
НАТАЛЬЯ КУДРЯВЦЕВА (АРХАНГЕЛЬСК)